• NINTENDO • GAME BOY • SEGA • MEGADRIVE • GAME GEAR • SUPER FAMICOM • LYNX • PC ENGINE • NEO GEO

GAME power

3

Anno I n. 3 GAME POWER FEBBRAIO 1992 Lire 5000



SPEEDBALL 2
VIOLENZA DIGITALE PER MEGADRIVE

• SONIC THE HEDGEHOG
IL MASTER SYSTEM A VELOCITÀ SUPERSONICA

• QUACKSHOT
CHE SPETTACOLO PAPERINO SU MEGADRIVE

NINTENDO E GAMEBOY
• DRAGON'S LAIR
• ROBOCOP 2
• DUCK TALES

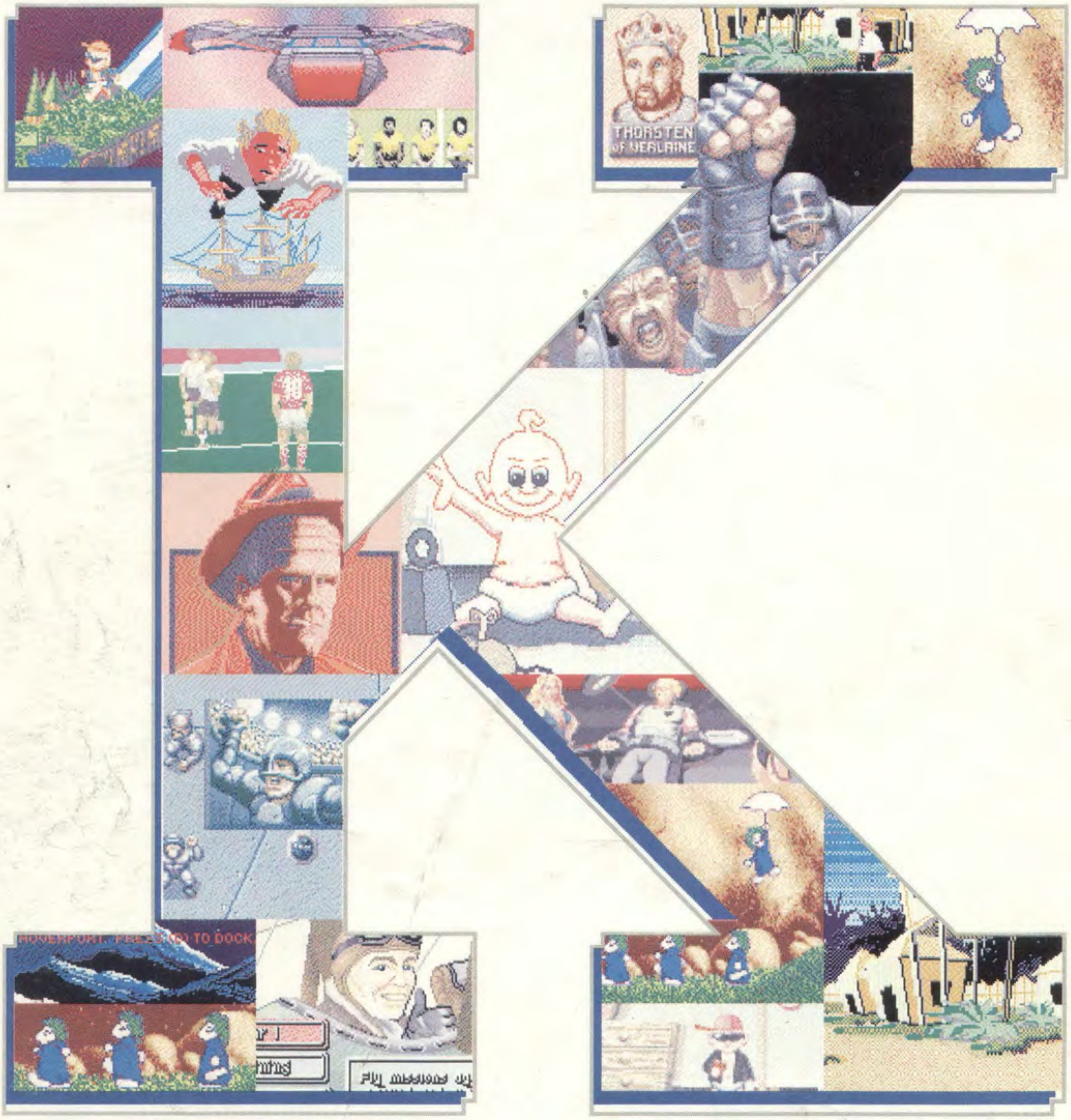
• SUPER FORMATION SOCCER
LA SFIDA A KICK OFF DEL FAMICOM

HELP

23 PAGINE DI TRUCCHI, CONSIGLI E CODICI SEGRETI + LE MAPPE DEI MIGLIORI GIOCHI DEL MOMENTO

Pubblicazione mensile-Spedizione in abbonamento postale Gruppo III/70

HEAVYWEIGHT CHAMP • OUTRUN EUROPA • BIG FOOT • POWER BLADE
TOM JOE & EARL • PSYCHO WORLD • SCRAPYARD DOG • ZELDA 3
SPIDERMAN • JAMES POND • OUTRUN • VIKING CHILD • CASTEVANIA 2


THORSTEN

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano
n° 784 del 23/11/91

EDITORE
STUDIO VIT
via Aosta 2, 20155 MILANO

REDAZIONE
via Aosta 2, 20155 MILANO
Tel: 02/ 33100413
Fax: 02/ 33104726
Videotel Mbx: 013172662

CONCESSIONARIA PUBBLICITÀ
L.T. Avantgarde
via A.Villa 12 20099 Sesto San Giovanni
Tel: 02/66103223 Fax 02/66103222

DIRETTORE RESPONSABILE Riccardo Albini

COORDINAMENTO DELLA PRODUZIONE Alberto Rossetti

COORDINAMENTO EDITORIALE Benedetta Torrani

RESPONSABILE DI REDAZIONE Giorgio Baratto

SEGRETERIA DI REDAZIONE Franca Badioli

REDAZIONE Matteo Bittanti, Paolo Paglianti, Alex Pasetto

COLLABORATORI Vincenzo Beretta, Fabio Paglianti, Simone Becini, Stefano Bonora, Maurizio Campana, Fabio Massa, Giampaolo Moraschi, Danilo Lamera, Ravetto Bros, Tiziano Toniutti

PROGETTO GRAFICO E IMPAGINAZIONE ELETTRONICA Maria Montesano

ILLUSTRAZIONI Maria Montesano e Silvestro Cimmino

FOTOCOMPOSIZIONE Typing (MI)

STAMPA Arti Grafiche Perissi (Vignate, MI)

DISTRIBUZIONE SO.DI.P./ Angelo Patuzzi (MI)

ARRETRATI
Arretrati: L. 10000
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.17200205, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a: STUDIO VIT via Aosta 2, 20155 MILANO

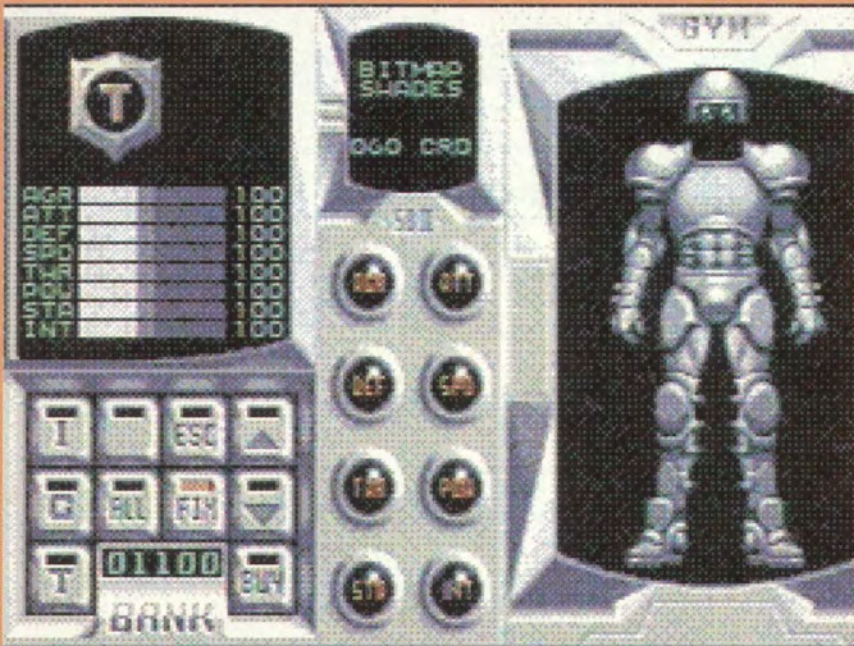
GAME power

3





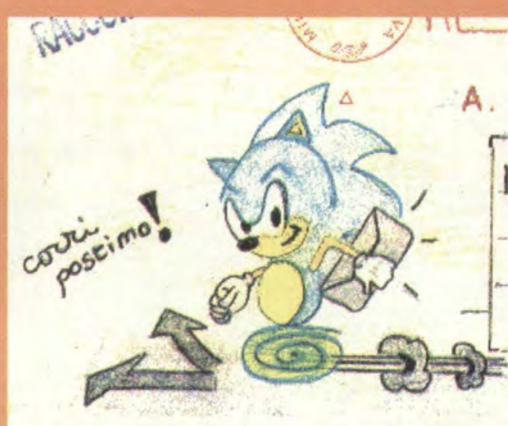




42 Speedball II (md)
Violenza brutale nel nuovo sport futuristico per Megadrive. Un fantastico sport dove la sola regola è "Non ci sono regole" Potevamo chiedere di meglio?

LA LISTA DELLA SPESA DI ZIA MARISA

4 L'apposta
Bene! Siete entrati nella rubrica più folle (dopo Game Over) della rivista. Se una volta letta avete ancora il coraggio di proseguire siete dei perfetti lettori di Gheim Pauà (quindi curatevi!). Se non ce la fate... complimenti! Siete perfettamente normali!



84 Super Mario World
Volete la soluzione di questo gioco senza fine? Si? Occhei, allora rivolgetevi ad altri! Finché si tratta di consigli, trucchi e gabole, non c'è problema, ma non chiedeteci le mappe complete dell'ultima superavventura di Mario (almeno non per ora).

90 Varie
Non sappiamo se avete intenzione di lamentarvi, ma nel caso voleste farlo di cosa potreste lamentarvi? In queste pagine ci sono trucchi e trucche, gaboline e gabolone per qualunque console, quindi godetevele e have a nice day.

GAME OVER

96 Game Over
Pensavamo esistesse un limite. Pensavamo che il pudore fosse qualcosa che tutti gli esseri umani possiedono. Beh (non beh! Non siamo mica capre!), sbagliavamo. MBF e Random si rivelano sempre più da ricovero! Un bacione dalla vostra Zia Marisa.

Si ringraziano i seguenti rivenditori per averci fornito le cartucce d'importazione per le recensioni:
Alex Computers (TO), PerGioco (MI), Flopperia (MI) e Newel (MI)

L'APPOSTA game power di mbf

REGALO UN NEO-GEO A TUTTI!

Ah, ah, ah, ora che sono riuscito ad attirare l'attenzione di tutti voi possiamo cominciare. Se l'Apposta vi sembra una rubrica demenziale, beh, non vi sbagliate, lo è. Comunque, dobbiamo riempire, in un modo o nell'altro, queste pagine, per cui vediamo di farlo divertendoci. Qualcuno potrebbe obiettare che non si sta divertendo affatto, forse perché è rimasto sconvolto dalla falsa notizia che regalavo un Neo Geo, ma che ci volete fare, al massimo possiamo premiare la vostra fedeltà concedendovi una settimana nella stamberga di Zia Marisa sul mare Egeo, naturalmente a mezza pensione.
Se odiate le relazioni goniometriche dei triangoli rettangoli, se non potete sopportare la modernità del Parini, i videogiochi del Vectrex, la prof di storia, l'atteggiamento del vostro vicino di casa, il traffico, i videogiochi del Vectrex, la sconfitta della vostra squadra del fegato, l'ennesimo bidone della biondina di turno, i videogiochi del Vectrex e le battute di Biomassa, non potete fare altro che dare libero sfogo alla vostra rabbia dopo che siete stati chiusi sette giorni in una gabbia con una bella letterina rovente.
In ogni caso, anche su Game Power c'è qualcuno che vi ama: sto personalmente combattendo una battaglia con il direttore per accompagnare il prossimo numero della nostra rivista con un disketto demo con le ultime novità... E duro, ma con il vostro appoggio ce la potrei fare.

A PROPOSITO DI NEO-GEO...

Caro Gheim Pauà,
aaaaargh! Sei demenziale! Ma siete veramente gli stessi di K?!? Complimenti, però, GP è la migliore rivista del settore, anche se le foto del primo numero non mi sembravano molto a fuoco... No, non sono un piromane, solo che, certi giochi per Megadrive sembravano quasi del Master System da tanto le foto erano scarse!
Ma il motivo di questa lettera è un altro. Sulla copertina, in alto, tra i nomi delle console di cui vi occupate, compare anche il Neo Geo, ma sul primo numero non avete speso neppure una riga per questa favolosa macchina.
Avevo intenzione di comprarla (magari all'estero), ma ho paura che scompaia presto dal mercato. Voi cosa ne pensate? C'è qualche gioco in particolare che ritenete valga il suo prezzo?
Avete fatto bene a scoraggiare una polemica Super Famicom-Mega Drive, perché il Neo Geo li distrugge tutti.
Ciao,

MAGICIAN LORD (Ve)

P.S.
Bella l'idea delle foto dei recensori... Certo avete un bel coraggio a mostrare le vostre facce così, pubblicamente. Almeno avreste dovuto mandare a letto gli infanti ed i fanciulli più impressionabili.



Ma che tipo simpatico... Dovrei fare come il cattivissimo Mean Yob di Mean Machines e farti un gestaccio, ma sono superiore a queste cose, per cui mi limiterò a una pernacchia.
Hai ragione a lamentarti delle foto: il beota che si spacciava per fotografo ufficiale della redazione è stato immediatamente licenziato dopo la scoperta che in realtà era un ex pittore cubista represso. Comunque, sempre per restare in tema di fo- spedisci al più presto la tua imitazione di Mario Bros e potresti vincere un abbonamento a Game Power (leggi Game Over per saperne di più).
Siamo seri. Il Neo Geo è, effettivamente, una gran bella console, anzi, direi la più bella. Purtroppo è anche la più costosa, e se sei intenzionato ad acquistarla, ti conviene considerare il rapporto qualità/prezzo: qual è il tempo di ammortamento di una cartuccia che costa dalle 250 mila in su? Vale la pena acquistare un gioco che potresti terminare al bar con meno di diecimila lire (o giù di lì?). No, non sto sconsigliandone l'acquisto, tutt'altro, ma non vorrei che ti ritrovassi tra le mani un giocattolone troppo costoso, favoloso, ma i cui giochi costano quasi come un Megadrive (la console).
La situazione non migliora neppure all'estero: i prezzi del Neo Geo e dei suoi giochi non variano sensibilmente a seconda dell'area geografica.
In America è importato direttamente dalla SNK e ha conquistato una certa fetta di mercato, elitaria ma consistente, rafforzatasi dopo che il prezzo della console è diminuito di circa cento dollari, anche se non può competere, per diffusione, con le altre console disponibili. Penso che se cominciassero a noleggiare le cartucce anziché limitarsi alla vendita, ciò potrebbe rilanciare la console, che, in ogni caso, non rischia di uscire dal mercato perché si rivolge primariamente al settore coin-op prima che a quello home.
Quali sono i giochi migliori? Beh, praticamente tutti, farei prima a segnalarti quelli brutti... Scherzi a parte, ci sono gli ottimi *Super Spy* e *Nam '75* simili a *Operation Wolf* ma molto più belli e vari, *Magician Lord* è un clone di *Ghost'n'Goblins* all'ennesima potenza, ed è semplicemente massiccio, *Top Player Golf* ha delle zoomate e delle rotazioni che il Super Famicom si sogna e *Baseball Stars Pro* è uno dei migliori giochi di Baseball presenti sul mercato, senza contare il recentissimo *Eight Man* e... Potrei andare avanti per pagine... Comunque, cercheremo di dedicare un po' di spazio anche a questa fantastica macchina.

CD FAN CLUB

Spett. (?!!) redazione di Gheim Pauà,
vorrei sapere chi è quel Pc Kid (rifiuto della società) addetto all'apposta! Nel leggere la sua introduzione, tra un conato di vomito e l'altro, avrei voluto rigettare la peperonata di un mese fa sulla sua foto, ma non sono riuscito a trovarla, come mai non c'è? O forse era quella in altro a destra? (credo che mentalmente i due abbiano la stessa età).
Comunque la rivista è stupenda e, devo ammettere, la migliore del settore, peccato che costi un po' più delle altre.
Dopo i complimenti e non, vorrei chiedervi una cosa, sperando che quel "redattore" (non prendertela, che sei mitico) mi risponda seriamente: cosa sono i Cd+G? Inoltre vorrei sapere se, secondo voi, il Mega CD del Mega Drive, avrà un mercato anche in Italia. Spero che dal vostro olimpo vi degnerete di darmi una soddisfacente risposta.
Salute a voi, nobili redattori, e vorrei concludere con un "Augh" a tutti,

TOMMASO RACCHETTI

(un candido bambino di tredici anni che, dopo aver letto la vostra prima recensione di un gioco per il sedici bit della Sega, ha deciso di suicidarsi insieme al suo amato Megadrive).
PS
So che la busta è pietosa, così come la lettera (l'importante è cominciare ad ammetterlo, scherzo NdR), ma vi prego almeno di non cestinarla e, per nessun motivo, di spedirla alla Zia Marisa, mi appello alla vostra clemenza.

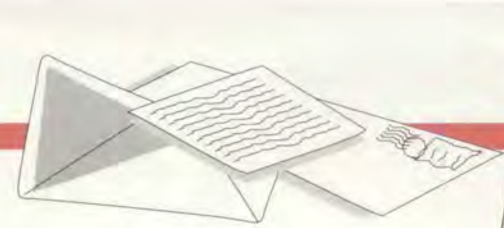
Basta, dopo che mi hai dato del "rifiuto della società" non gioco più, uffa... Dovrei riferirlo alla Zia Marisa, ma sarò buono.
Vediamo, cosa sono i CD+G? La sigla sta per Compact Disc Plus Graphic. Scommetto che ne sai quanto prima...
Creati ufficialmente nel 1983, i CD+G non hanno ricevuto troppa attenzione, soprattutto perché l'idea di Personal Computer o Game Machine unita al CD-ROM era ancora in fase larvale. Attualmente esistono meno di cinquanta CD+G in USA. Ma, con l'avvento del CD-ROM che si sta concretizzando con il CDTV e l'A690 della Commodore, il CDI della Philips, il Mega CD della Sega e, imminente, quello del Super Famicom, senza dimenticare un nuovo lettore CD della JVC, che si aggiungono ai "vecchi" XLG 512NBK della JVC (questi ultimi due disponibili solo oltreoceano) e al lettore CD del PC ENGINE (compreso il dinamico DUO, anche se Batman e Robin non c'entrano), è ipotizzabile una seconda primavera di questo standard.
I CD+G disponibili sul mercato permettono di:
1) Visualizzare il testo della canzone suonata
2) Visualizzare grafica inerente alla canzone
3) Visualizzare gli strumenti musicali utilizzati
4) Visualizzare annotazioni di tipo musicale e operativo
5) Tradurre il testo della canzone in diverse lingue
Pochi CD+G sono accompagnati da tutte e cinque le possibilità, la maggior parte, infatti, si limita alla prima e alla seconda. I CD+G sono venduti in tutti i negozi di musica, in quanto si trattano di CD veri e propri. In genere un'etichetta o una scritta sul retro della confezione certifica la presenza di grafica unita alle canzoni, visibile solo se letta da un apposito lettore CD, ovviamente. Ma, spesso, esistono versioni sia CD+G e CD normale dello stesso disco, altre volte non è presente nessuna scritta sulla scatola anche se il CD è accompagnato da grafica: la confusione regna sovrana, ed è piuttosto difficile, soprattutto qui in Italia, trovare un CD+G. In ogni caso, eccovi la lista di tutti quelli disponibili in USA, nel caso ne trovaste qualcuno fatecelo sapere: i pochi che ho visto non erano certo entusiasmanti, comunque, li definirei "pittoreschi".

ALPHAVILLE	The Breathtaking Blue
LAURA BRANIGAN	Laura Branigan
ELLA FITZGERALD	Things Aren't What They...
FLAMIN' GROOVIES	Groovies Greatest Grooves
FLEETWOOD MAC	Behind the Mask
EMMYLOU HARRIS	Piece of the Sky
INFORMATION SOCIETY	Information Society
CHRIS ISAAK	Silvertone
LITTLE FEAT	Hoy, Hoy
LITTLE FEAT	Representing the Mambo
VAN DYKE PARKS	Tokyo Rose
GRAM PARSON	Grievous Angel
BONNIE RAITT	Green Light
BONNIE RAITT	Nine Lives
LOU REED	New York
JIMI HENDRIX	Smash Hits
ARTISTI VARI	Woody Guthrie Tribute

I seguenti CD+G sono disponibili solo in quantità limitate:

ANITA BAKER	Rapture
SIMPLY RED	Picture Book
DONNA SUMMER	Another Place and Time
TALKING HEADS	Naked
10,000 MANIACS	Blind Man's Zoo

Negli ultimi mesi in Usa sono stati messi in vendita





altri venti CD+G (la maggior parte di musica classica). Chissà mai che il prossimo CD di ELIO E LE STORIE TESE non contenga qualche sorpresa...
Il Mega CD della Sega sulla carta sembra galattico, ma se per questo, lo sembrava anche la Juventus della scorsa stagione.
In ogni caso ha riscosso un largo consenso in Giappone (il Mega CD, non la Juventus) e non vedo perché non dovrebbe ripetere il successo anche in Italy. Non posso che auspicare che il prezzo si mantenga su livelli accessibili a tutti, o quasi.
Il software del Mega CD che è già uscito e quello che raggiungerà i negozi tra poco è spaziale, ma sono del parere che il meglio deve ancora venire. Quando sarà lanciato ufficialmente in Europa, tra settembre e ottobre, saranno disponibili circa 8-12 CD games, quindi non resta che aspettare.

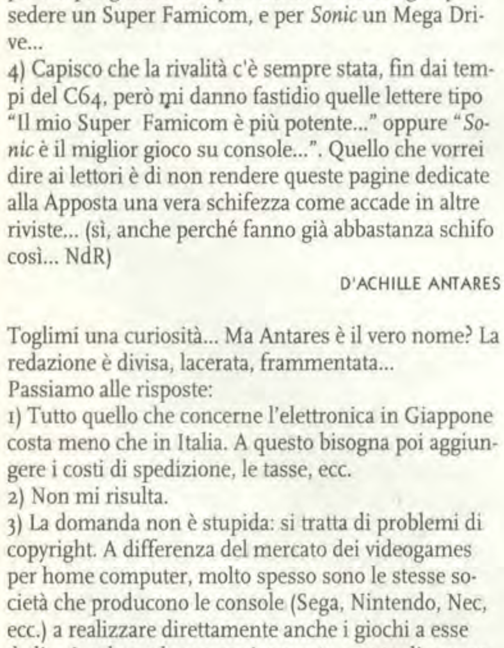
LE GRANDI DOMANDE

Redazione di Game Power,
mi chiamo Antares e sono un quattordicenne e felice possessore di un Mega Drive. Per primo mi complimento con voi per questa rivista, che è totalmente perfetta (non esageriamo, dopotutto c'è Random, Ndr).
Per secondo, vorrei delle risposte.
1) Perché il Mega Cd costa 800-900 lire in Italia se in Giappone costa meno di mezzo milione?
2) Perché le cartucce giapponesi costano molto meno di quelle americane?
3) Forse è una domanda stupida, però non capisco perché per giocare a *Super Mario World* bisogna possedere un Super Famicom, e per *Sonic* un Mega Drive...
4) Capisco che la rivalità c'è sempre stata, fin dai tempi del C64, però mi danno fastidio quelle lettere tipo "Il mio Super Famicom è più potente..." oppure "*Sonic* è il miglior gioco su console...". Quello che vorrei dire ai lettori è di non rendere queste pagine dedicate alla Apposta una vera schifezza come accade in altre riviste... (sì, anche perché fanno già abbastanza schifo così... NdR)

D'ACHILLE ANTARES

Toglimi una curiosità... Ma Antares è il vero nome? La redazione è divisa, lacerata, frammentata...
Passiamo alle risposte:
1) Tutto quello che concerne l'elettronica in Giappone costa meno che in Italia. A questo bisogna poi aggiungere i costi di spedizione, le tasse, ecc.
2) Non mi risulta.
3) La domanda non è stupida: si tratta di problemi di copyright. A differenza del mercato dei videogames per home computer, molto spesso sono le stesse società che producono le console (Sega, Nintendo, Nec, ecc.) a realizzare direttamente anche i giochi a esse dedicati, valutando successivamente eventuali conversioni per altri sistemi. È chiaro che maggiore è il successo riscosso da un gioco, minori saranno le probabilità che lo stesso gioco venga convertito per una macchina rivale. La Nintendo deve una buona fetta del suo successo a *Mario*, ed è chiaro che non è minimamente intenzionata a permettere conversioni per altri sistemi. Fino a due anni fa, la società giapponese aveva un monopolio assoluto delle conversioni per la propria macchina, che impediva alle software house di realizzare lo stesso gioco per macchine che non fossero il Nes. Ora questa legge non è più in vigore ma, nonostante questo, numerosi prodotti, tra cui *Mario* e *Zelda*, vengono gelosamente custoditi. Lo stesso discorso vale per il *Sonic* o l'*Alex Kidd* della Sega o il *Bonk* (*Pc Kid*) della Nec.





ATARI MAGARI

Cari redattori di Gheim Pauà,
vi scrivo per dirvi che siete fantastici, mirabolanti, superbi, grandiosi.
Vi scrivo per chiedere più recensioni per Atari Lynx, e non come il primo numero, che ne era completamente privo...
Qualche domandina...
1) Entro i primi mesi del 1992, si aggiungeranno al software per Lynx altri 30 titoli... Di che genere?
2) Esistono adventure per console?
3) Perché il software per Lynx comprende giochi che oramai sono reperti archeologici, a parte i nuovi?
4) Tornando ai trenta titoli, ci sono dei bei titoli (magari *Elvira 1 e 2*, ma specialmente un gioco che invidio al Gamegear, ossia *Castle of Illusion, North & South*)?
5) Non ho proprio capito perché il Lynx non ha budget-games? (Quello schifo del Gameboy ne ha a dozzine...)
6) Secondo voi è meglio il Lynx o il Gameboy? (Risposta ovvia...)
7) Chi è Marisa: una maga delle utility da cucina, un castigo divino, un vostro castigo, la donna di Neanderthal (casomai la nonna, NdMBF) o più semplicemente, la padrona del box più demenziale del giornale?
8) Non sarebbe una bella idea creare una console Sega-Atari-Nintendo con i giochi della Sega, della Nintendo e dell'Atari ST, con le capacità dell'Atari Lynx e l'hardware del nuovo Lynx?
9) Mi sembra di aver visto da qualche parte la scritta Lynx 2 nella confezione del vecchio Lynx... Allora, quello nuovo è il Lynx 3... È possibile? Ho visto bene?
Felicitazioni a tutti voi per aver ricevuto la mia lettera: TGM, VG&CW e CONSOLE MANIA hanno sborsato bustarelle a partire da 99.000 (perché volevo comprare *Elvira* per il mio PC), per ricevere la mia lettera, ma io, no, no, no, l'ho spedita solo a voi, che siete i prescelti. [...]
La mia lettera vi sembrerà lunga e anche una rottura, ma ho intenzione di continuare.
Sono certo che le vostre classificazioni relative alle console sono esatte, ma mancano i portatili: il Lynx quanti bit ha?
Dato che tutte le riviste, voi compresi, mettono sotto i piedi le console portatili, esistono riviste interamente dedicate a console portatili?
È vero che i Bit di classificazione delle console, o delle macchine varie, corrispondono alla capienza dei dischetti che legge? (Ho un amico che ha un Amiga 500, e dice che non è un 32 bit, bensì un 500 bit).
Ora vi saluto, perché tanto non leggereste oltre...
Arrevederci alla prossima lettera,

CLAUDIO CAMMARANO

Vai con le risposte:
1) I generi sono diversi: conversioni da coin-op (*Toki, Tournament Cyberball, Rolling Thunder, Stun Runner, Race Drivin', Hydra, 720, Xybots*), sportivi (*World Class Soccer, Hockey, NFL Football, Super Golf, Basketbrawl*), spara-e-fuggi (*Turbo Sub, Geo Duel*), simulazioni di ogni genere (*Ultimate Chess, Casino*), tie-in (*Bill & Ted Excellent Adventure*) remix di vecchi capolavori (*Robotron, Cristal Mynes 2*, si parla anche di *Blue Lightning 2*): insomma, ce n'è per tutti i gusti.
2) sì (vedi *Shadowgate* e *Uninvited* per Nes), anche se vanno molto di più i GdR
3) Responsabile di questa situazione è stata unicamente la carente distribuzione dell'Atari stessa. In ogni caso, la società ha promesso di rilanciare la propria console senza inconcepibili ritardi di software... Vedremo.
4) Beh, questo spetta a te giudicarlo... (comunque non prevedo nessuna conversione per Lynx dei giochi da te citati)
5) In teoria, i primi giochi usciti (*Blue Lightning, Chip's Challenge, Electrocop, Gates of Zendocon*, ecc...) dovrebbero costare un po' di meno, ma questa è una scelta personale del negoziante.
6) Turbo Express (PC Engine GT)
7) Non lo riveleremo, almeno per adesso. Lasciatemi però citare il grande poeta Abelardo Fernandez che scrisse nella suo opera poetica più riuscita, "Ode a una pianta di gramigna", "C'è un po' di Marisa in tutti noi".
8) Certo, certo, però senza un lettore CD connesso sarebbe del tutto inutile, non ti pare?
9) No, quello che appena uscito è "LYNX 4: IL RITORNO DEL JOYPAD ASSASSINO".
10) Il Lynx funziona con un processore la cui sigla è 65C092 e può essere considerato un 16-Bit. La macchina gira a 16 Mhz. Il Gameboy ha un Custom 6502 (8-bit), il Game Gear un mitico Z80A (8 bit) e il PC ENGINE GT un HuC6280 (che sta a cavallo tra gli 8 e i 16-Bit).
11) Attualmente non esiste nessuna rivista italiana che si occupi esclusivamente di console portatili. Conosco invece "Handheld Machines", una rivista trimestrale, che però è americana: con un po' di fortuna potresti trovarla in qualche edicola specializzata. Non è affatto vero, comunque, che noi le mettiamo sotto i piedi. Personalmente ci gioco con le mani, ma è soggettivo, naturalmente.
Per quel che riguarda i bit di potenza è proprio come dici tu, è un po' come per le moto. Difatti sappiamo tutti che un Honda 250 arriva al massimo a 250 all'ora, e il numero con cui vengono classificate corrisponde proprio alla velocità massima che possono raggiungere. Ad esempio una BMW 1100, non può entrare in autostrada perché corre il rischio di decollare... ma mi faccia il piacere!!! Dì un po', ma il tuo amico ha fatto colazione con i biscotti di Zia Marisa?



MATTEL
GRANDE CONCORSO
CERCA MATTEL
e VINCI Nintendo®
CON PAPERBOY
E ROBOCOP
IN REGALO
PART MAN, PART MACHINE, ALL GAME.
ocean
ROBOCOP
PAPERBOY
Premier World-Wide Arcade Game Designer CAPCOM
BIONIC COMMANDO
High Resolution Graphics
State-of-the-Art
Mattel Version PAL System
LICENSED BY NINTENDO FOR PLAY ON THE ENTERTAINMENT SYSTEM
CAPCOM
Piú di un milione di copie vendute
VINCERE E' MOLTO SEMPLICE!
INVIA LA SCATOLA DI PAPERBOY O DI ROBOCOP A MATTEL.
RICEVERAI IN OMAGGIO, DIRETTAMENTE A
CASA TUA, LA CASSETTA DI BIONIC COMMANDO.
Prendi la scatola di PAPERBOY o di ROBOCOP, assicurati che abbiano stampato il MARCHIO MATTEL
chiudile in una busta, inserisci il tuo nome , l'indirizzo, il numero di telefono e invia a
MATTEL TOYS - Via Vittorio Veneto - 28041 Oleggio Castello (NO)
INIZIO CONCORSO 1° DICEMBRE 1991
Scadenza concorso: Marzo '92 valida fino ad esurimento scorte
BLOW UP - Arona
AUT. MIN. RIC.

a cura di Matteo Bittanti

UNA TRIBU' CHE BALLA

Potevamo forse ignorare i mondi paralleli? Dimenticare forse che oltre ai videogiochi esistono fumetti, cartoni animati e film? Naturalmente no, altrimenti non ci chiameremmo Game Power, per cui anche in questo terzo numero abbiamo una marionata di notizie galattiche.



Innanzi tutto andiamo con *Battletoads* che potrebbe diventare una serie a cartoni animati. Visto l'enorme successo riscontrato dal gioco della Tradewest, che per ora è disponibile solo per Nes e Gameboy (ma pare che la versione per Super Nes sia nell'aria), pare che diverse società siano interessate alla trasposizione televisiva (se non addirittura cinematografica) delle avventure dei rospi furuncolosi... Un altro fenomeno di (Bio) massa alla *Teenage Mutant Ninja Turtles*? C'è da scommetterci...

Nel frattempo, il primo dei due (anche se tra non molto saranno tre) film dedicati al mitico Ken il Guerriero (*Hokuto No Ken*) uscirà negli States, già conquistati dal favoloso *Akira* di Katsuhiro Otomo nel 1990. Il film, *Fist of The North Star* (Streamline) anticipa l'attesissimo gioco per Super Famicom che ha ben poco a che fare con il banale picchiaduro per Gameboy. Se *Last Battle* su Megadrive era galattico, *FOTNS* potrebbe essere l'hit di Pasqua. Concludiamo con tre film in uscita negli States e in Italy e che gradiremmo venir trasformati in rispettivi videogiochi: stiamo parlando di *Nightmare VI: la Fine*, *Star Trek VI: the Undiscovered Country* e *Superman V: the New movie*. C'è qualcuno in ascolto?



Nadia, je t'aime...

È probabilmente la protagonista di una serie a cartoni animati più carina mai apparsa sul globo terrestre: stiamo parlando della Nadia di *Il Mistero della Pietra Azzurra*, trasmesso la scorsa estate anche da un'emittente italiana. Orbene, la fantastica serie è diventata anche un videogioco, uscito qualche mese fa in Japan, riscuotendo un buon successo. Si tratta di una sorta di RPG-adventure con molta azione e grafica, su una cartuccia da 8 megabit. Il tutto è molto fumettoso e carino: non mancano Jean, Maria, Kim, Rebeca, il capitano Nemo e tutti gli altri personaggi del cartone.



SUPER FAMICOM

Lanciato lo scorso settembre negli Usa al prezzo di 189 dollari (circa 220 mila lire), il 16-bit della Nintendo ha riscosso un successo semplicemente strepitoso. Dopo aver venduto oltre due milioni e mezzo di pezzi in Giappone, la console, nonostante la recessione, veniva venduta nei negozi americani alla velocità di un'unità ogni cinque secondi, che significa 720 pezzi in un'ora! Pare che nei soli mesi di settembre e ottobre, il Super Nes ha raggiunto il mezzo milione di unità vendute negli Usa. Secondo Peter Main, vicepresidente della Nintendo, la console a 16-bit raggiungerà quota 2.2 milioni entro la fine di dicembre. Vista l'accoglienza trionfale, la Nintendo ha lanciato ufficialmente il primo gennaio scorso il Super Nes anche in Canada, con la speranza di bissare il successo di vendite.

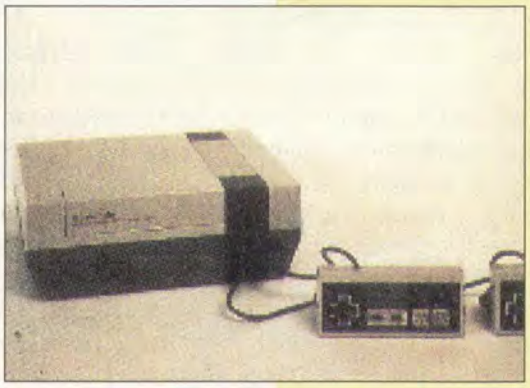


IL PUNTO E VIRGOLA DELLA SITUAZIONE

Il 1991 si è appena concluso ed è giunto il momento di fermarsi un attimo e guardarsi alle spalle. Che cosa è successo nell'anno appena trascorso? Chi ha vinto, chi perso e chi pareggiato? Chi sarà il protagonista del 1992?
In ogni caso, pur non avendo ancora dati definitivi sulla situazione italiana, siamo in grado di affermare che il settore dei videogiochi è in pieno boom: costituisce ormai un terzo dell'intero mercato dei giocattoli e l'importazione di console e videogames è aumentata del 111%. Speriamo solo che continui su questa strada! Voltate pagina per sapernedi più.

news

MASTER (SYSTEM) OF THE UNIVERSE



Anche il Master System II verrà venduto in una nuova, scintillante, confezione che includerà ben due giochi, *Alex Kidd* e l'ormai onnipresente *Sonic*, al prezzo di 80 sterline, equivalenti a circa 185 mila lire. Il nuovo set non sarà comunque disponibile prima di marzo-aprile. Le quote di vendita dei giochi per la console a 8-bit della Sega stanno raggiungendo quote di vendita sempre più alte (*Sonic* sta per raggiungere le 100 mila, mentre si prevedono qualcosa come 120 mila copie per *Super Kick Off* della Us Gold). Cartucce come *Xenon 2*, *Speedball*, e fra poco *Streets of Rage*, *Donald Duck* e i due attesissimi titoli sopra citati hanno reso il Master System della Sega l'8-bit più diffuso in Europa, annichilendo il Nes. La Sega aveva previsto di vendere in tutta Europa qualcosa come 250 mila unità a Natale, avvenimento che pare parzialmente verificatosi.

Sapete quale geniale, quanto semplice, accorgimento hanno sfruttato i tecnici della Sega per ridurre il prezzo del Master System II? L'eliminazione del pulsante di reset. Galattici, 'sti japs! Passiamo ad altro: vi siete mai chiesti quali siano i giochi piu' venduti di sempre del Master System? Ebbene, Gheim Pauà è in grado di dirvelo:

1) *Sonic the Hedgehog*
2) *Mickey Mouse's Castle of Illusion*
3) *Golden Axe*
4) *Shinobi*
5) *World Class Italia '90*
6) *Super Monaco GP*
7) *The Ninja*
8) *Spiderman*
9) *Chase HQ*
10) *Golfmania*

È superfluo aggiungere che la classifica verrà sicuramente sconvolta dopo l'uscita dei nuovi titoli. (Cortesia di CTW)



NES

La console più diffusa del mondo sta vivendo un periodo di crisi negli Usa: come se non bastasse alla spietata concorrenza del Genesis e del Turbografx, si è aggiunta quella involontaria del Super Nes. Dopo i 7.2 milioni di pezzi venduti nel 1990, la console a 8 bit non è riuscita a vendere più' di 3.5 milioni di unità nel '91. Gli esperti della Nintendo hanno affermato che non esiste nessuna crisi: il rallentamento delle vendite sta solamente a significare che il mercato si sta assestando. In ogni caso, si chiedono i manager del colosso nipponico, "quante famiglie non lo posseggono già?". Il discorso non farebbe una grinza se, alla sensibile diminuzione di vendite della console non si accompagnasse un crollo nelle vendite del software. Gli oltre 60 milioni di giochi del 1990 sono diventati poco meno di 35 milioni, un'inversione di tendenza alquanto evidente. Il prezzo del software è sensibilmente diminuito, e con esso sembra anche la qualità generale.

In ogni caso, queste informazioni vanno correttamente interpretate: l'apparente crisi del NES non ne pregiudica affatto l'importanza nel campo dei videogiochi: l'8-bit della Nintendo continua a essere il re delle console... anzi, la Nintendo ha intenzione di rilanciare la sua piccola console anche in Europa, in attesa del lancio ufficiale del Super Famicom. Secondo una ottimistica previsione degli esperti della società nipponica, circa 400 mila NES avrebbero invaso le famiglie europee durante il Natale appena trascorso. Il commento dei manager della Sega è stato alquanto esplicito "Ah, ah, ah".

MEGADRIVE

La seconda metà del 1991 ha visto come protagonista il 16-bit della Sega.

Nonostante le ottime quote di vendita in Usa e Giappone (rispettivamente 1.7 e 1.1 milioni, per ciò che riguarda l'hardware, mentre in America, sono stati venduti circa 9 milioni di giochi), il vero mercato del Megadrive è l'Europa. Sebbene non siano ancora disponibili cifre di vendita ufficiali, pare che la macchina della Sega si sta avviando a diventare la console più venduta di tutti i tempi nel vecchio continente. Venduto in America al prezzo di 149 dollari (circa 170 mila lire), il Genesis si sta rivelando un concorrente temibile per il Super NES della Nintendo, e con il Mega CD la Sega è già avanti nella battaglia del CD-ROM (oltre trenta software house - delle quale almeno un paio sono europee - sono impegnate nello sviluppo di giochi all'altezza di una simile macchina e i primi titoli cominciano ad arrivare anche in Italia, parallelamente, s'intende).



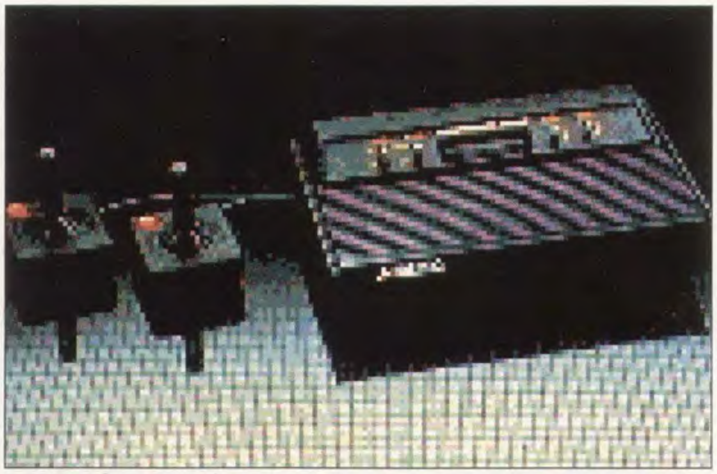
Come avevamo già annunciato il mese scorso, il Mega CD verrà venduto a un prezzo inferiore alle 700 mila lire e raggiungerà (ufficialmente) l'Europa in autunno. I prezzi dei giochi su CD non dovrebbero differire troppo da quelli su cartuccia.

Nel frattempo, la Sega ha sostituito il mediocre *Altered Beast* nella confezione del Megadrive, con il ben più apprezzato *Sonic*, che verrà venduta in Europa a partire da febbraio al prezzo di 120 sterline, circa 280 mila lire. Secondo alcuni esperti della Sega, il Megadrive raggiungerà l'apice del suo successo nel 1993, e in questo 1992 sarà sicuramente la macchina da battere. È evidente che ognuno tira l'acqua al proprio mulino.

In ogni caso, la Sega ha annunciato che non sarà lanciata nessuna nuova macchina almeno fino al 1994, quindi dimenticatevi tutti i rumori a proposito di una console a 32 bit. La notizia più importante riguarda, comunque, il lancio di *Sonic II*, che sembra essere imminente. Sarà all'altezza del precedente? In ogni caso la Sega vuol superare se stessa, distribuendolo CONTEMPORANEAMENTE in tutto il mondo. Mica male, eh?

2600 (ANNI) DI... ATARI?

Sembrerebbe proprio che il numero stia a indicare la longevità della console targata Atari. Incredibile ma vero, la mitica console continua a vendere, e anche discretamente bene. La mossa dell'Atari di piazzarla in supermercati, luoghi bazzicati soprattutto da bambini che si avvicinano per la prima volta al mondo dei videogiochi e che quindi sono portati ad acquistare ciò che costa meno, è apparsa vincente. La macchina è venduta per circa 70 mila lire e nonostante i dieci anni che si porta sul groppone, rimane una delle console che ha riscosso il maggior successo nella storia dei videogiochi. Secondo l'Atari le vendite nel 1991 sono addirittura aumentate, raggiungendo qualcosa come 200 mila pezzi venduti, contro le circa centomila unità del 1990. Anche il software ha raggiunto quota 300 mila, circa centomila in più rispetto all'anno precedente. Nulla in confronto alle quote di vendita di Nintendo e Sega, ma rimane ancora un fenomeno non del tutto marginale.



CHE FINE HA FATTO IL TERRADRIVE?

Più che altro, ci si dovrebbe chiedere "Che inizio ha fatto?", visto che di tali esemplari se ne sono visti ben pochi, anzi, per essere sinceri, direi nessuno.

Innanzi tutto, cos'è questo famigerato Terradrive? Definito dai leader della Sega come il "missing link" (anello mancante) tra una console e un computer, il Terradrive sarebbe un ibrido in grado di combinare in un'unica macchina la potenza (anche ludica) di un PC IBM 386 con la grafica, l'audio e la giocabilità di un Megadrive: una macchina da gioco semplicemente galattica. Abbiamo usato il condizionale perché, in effetti, i primi prototipi si sono rivelati un mezzo fallimento. Il problema maggiore risiede nel PC, che si è dimostrato drammaticamente troppo lento per gestire i giochi del Megadrive. La prima versione, realizzata in un numero limitato di esemplari infatti, funzionava a 10 Mhz: una macchina già sorpassata ancora prima di uscire sul mercato. In ogni caso, pare che in casa Sega stia circolando una versione aggiornata della macchina funzionante a 16 o addirittura 25 Mhz, che potrebbe venire lanciata verso la fine del 1992 a un prezzo non superiore alle 700 sterline (circa 1 milione e 600 mila lire) per la versione a 16 Mhz.



SUPER MEGADRIVE NEL '93!

"Ma come - starete pensando - la Sega ha appena affermato che non ha intenzione di lanciare una nuova console fino al 1994 e voi parlate di un Super Megadrive in uscita l'anno prossimo?"

Beh, chi ha detto che il Super Megadrive (quel "super" è un'ironica frecciatina al 16-bit della Nintendo) sarà una nuova console?

Non è altro che un Megadrive dall'estetica completamente ridisegnata (vedi Master System II) che conterrà un lettore CD-ROM. La macchina è attualmente allo studio puramente tecnico e sarà realizzato dalla Sega insieme alla JVC, un leader dell'elettronica nota soprattutto in Usa e in Giappone. In ogni caso il Super Megadrive (nome non definitivo) potrebbe essere lanciato solo verso la fine del 1993, per cui mettetevi il cuore in pace e considerate la notizia appena riportata come un pettegolezzo indiscreto.

Console portatili: dati ufficiali

Chi guida la classifica delle "handheld" più vendute? Quale futuro è previsto per la vostra macchina? È guerra aperta tra le maggiori ditte produttrici, ma la situazione appare ancora alquanto instabile, come potrete verificare dalla seguente tabella che si riferisce alla situazione inglese. I dati sono stati forniti da uno studio approfondito di Gerard Klauer Mattison, economista e statista, e quindi dovrebbero essere piuttosto affidabili (Mah?).

	1990		1991		1992	
console	Hardware	Software	Hardware	Software	Hardware	Software
GAMEBOY	3.2	9.0	4.0	15.0	4.0	20.0
GAME GEAR	-	-	8	8	1.0	1.0
PC ENGINE GT	3	n/a	4	n/a	3	n/a
LYNX	2	2	3	8	1	3

Le cifre sono in milioni (esempio: 3.2 significa 3 milioni e 200 mila pezzi venduti). I dati relativi al software per il PC ENGINE GT (noto anche come Turbo Express) nono sono quantificabili esattamente, in quanto rientrano in quelli del PC ENGINE da casa, e perciò non indicativi.

Ruggiti by Atari

Pare che la Atari si sia finalmente decisa: il Jaguar uscirà nell'autunno del 1992 in Europa e quindi sarà lanciata sul mercato americano. Le caratteristiche tecniche sembrano essere semplicemente spettacolari: 32 bit di potenza, possibilità di utilizzare un CD-ROM, il tutto per meno di 400 mila lire!!! Jaguar: un Neo Geo potenziato a un prezzo abbordabile o una console Konix che non uscirà mai?

CONSOLE STORY IN PILLOLE

Anno per anno, i fatti più salienti della storia delle console... È annalistica allo stato puro e in futuro la leggerete sui libri di testo... Alta finanza, economia, colpi di scena: un vero e proprio serial alla Twin Peaks... Chi ha ucciso il Colecovision? Perché il Neo Geo non ha sfondato? Game Power vi presenta un'appassionante storia in pillole che potrebbe diventare materia d'esame...

- 1979 -

- Pong, un gioco introdotto ufficialmente nel 1976, continua a guidare il mercato del videogioco
- L'Atari sconvolge il mercato: nasce il 2600 e la videomania
- Il mercato dei videogiochi frutta 330 milioni di dollari (hardware, software, accessori vari)

- 1980 -

- L'Atari 2600 domina il 44% del mercato videoludico
- La Mattel entra nel mercato: in un anno guadagna 250 milioni di dollari con il sistema Intellevision

- 1982 -

- Le vendite di videogiochi raggiungono il tetto dei tre miliardi di dollari (!)
- L'Atari riporta 1.7 bilioni di dollari di fatturato
- La Colecovision entra nel mercato: le vendite totalizzano 286 milioni di dollari

- 1983 -

- È il 1929 dei videogiochi: nella prima parte, il mercato raggiunge la sua massima quota. Poi, il grande crollo: a metà anno una saturazione globale sfocia in dramma. L'ultima parte, le vendite sono penose come la qualità del software circolante
- Le vendite scendono a 2 miliardi di dollari, meno del 33% per la fine dell'anno
- La Philips lancia l'Odissey o Videopac, ma l'elevato prezzo e la distribuzione scarsa lo stroncano sul nascere
- Viene introdotto anche il Vectrex, la prima console a grafica vettoriale del mondo
- Nel tentativo di salvare il mercato ormai compromesso, viene introdotto un nuovo standard: l'home computer, ma la Colecovision fallisce la introduzione dell'Adam home computer per Natale. Un colpo basso che significherà il fallimento imminente della societa'
- Il prezzo del software crolla paurosamente: da $35 a $5: gli scaffali dei negozi sono intasati di materiale invenduto
- La Nintendo introduce il Family Computer System (Famicom) in Giappone

- 1984 -

- L'Atari presenta il suo ultimo prodotto, il 7800, che viene però accolto molto freddamente sia dalla critica che dal pubblico
- Le vendite di videogiochi crollano ulteriormente: da due miliardi a 800 milioni di dollari
- La Coleco esce definitivamente dal mercato; la Mattel chiude la sezione di sviluppo dei videogiochi; la Warner Communications svende l'Atari a un prezzo ridicolo, il Vectrex scompare dal mercato: l'America è in ginocchio, e il Giappone avanza: il Famicom raggiunge quote di vendita molto alte

- 1985 -

- Quasi il 45% delle società impegnate nello sviluppo di software (la "prima generazione") scompare letteralmente dalla scena
- In Europa, intanto, la guerra è tra C64 e Spectrum Sinclair; in Giappone il Famicom raggiunge le 6.5 unità vendute
- Il mercato dei videogiochi tocca il suo minimo storico: 100 milioni di dollari
- In autunno, la Nintendo lancia il Famicom, ribattezzato NES, in USA, a New York

- 1986 -

- Il NES s'impone su larga scala, supportato da una campagna pubblicitaria massiccia: i videogiochi risorgono, la Nintendo guida la marcia davanti a Sega, Atari e INTV
- Vendendo più di un milione e cento di unità, il NES è posseduto dal 70% della New Generation di videogiocatori
- Nel 1986 vengono vendute 1.4 milioni di unità in totale: 1.1 sono della Nintendo

- 1987 -

- Le vendite della Nintendo raggiungono gli 825 milioni di dollari: il NES sorpassa le allora maniacali Cabbage Patch Kids, diventando il giocattolo più venduto in USA
- Sega sigla un contratto con la Tonka, per la distribuzione di una nuova console, il Master System; la Atari riapre la divisione videogiochi
- Il mercato dei videogiochi raggiunge le 4.1 di hardware venduto di cui tre sono NES
- "The Legend of Zelda" raggiunge il milione di copie vendute
- L'inglese Konix, ditta produttrice di joystick annuncia l'uscita di una console che esiste solo nella fantasia dei suoi inventori...

- 1988 -

- L'industria raggiunge i 2.3 bilioni di dollari in vendite; 7 milioni di console e 33 milioni di software girano per gli Stati Uniti
- "The Legend of Zelda" e "Mike Tyson Punch Out" raggiungono entrambi le due milioni di copie vendute
- Le società che sviluppano giochi per il NES sono 36 per la fine dell'anno, battendo ogni record precedente

- 1989 -

- Il mercato raggiunge i 3.4 miliardi di dollari in vendite
- Nintendo Power diventa la rivista di videogiochi più venduta nella storia degli USA
- La Nintendo introduce il Gameboy. È la prima portatile
- La Sega lancia in USA il Genesis la prima console a 16 bit, cugino del Megadrive, dopo il fallimentare esordio del Master System; la Nec introduce il Turbografx 16, versione americannizata del Pc Engine
- La Nintendo introduce Tetris per il NES: è il primo gioco russo introdotto in USA
- La SEGA sigla numerosi contratti con sviluppatori di software: le vendite sono piuttosto incoraggianti e lo classificano secondo solo al NES
- Le società che sviluppano soft per il NES arrivano a quota 50
- L'ingresso del Nes nelle case americane raggiunge il 22%
- L'Amstrad e la Commodore annunciano il lancio di due console a 8 bit, che si riveleranno un immane fiasco
- La Camamerica presenta il Game Genie o Gamate, un Gameboy compatibile a prezzo inferiore. La Nintendo accusa la società di plagio e la costringe a ritirarla dal mercato

- 1990 -

- Il mercato raggiunge i 4 bilioni di dollari in vendite, di cui 3.4 della Nintendo
- Il NES è presente in una famiglia su tre
- "Super Mario Bros III", il primo gioco a 3 Megabit per il NES vende 7 milioni di pezzi, diventa il gioco più venduto.
- Il Super Famicom è introdotto in Giappone
- Secondo un'inchiesta, il 47% dei videogiocatori è costituito da adulti, di cui il 36% è di sesso femminile
- L'Atari introduce l'attesissima console portatile a colori Lynx
- La NEC presenta il Turbo Express, il Turbo Grafx portatile a 299 dollari
- La Nintendo domina il mercato con l'85% totale delle vendite, mentre SEGA e NEC insieme non raggiungono nemmeno il 6%
- La SNK lancia il Neo Geo in USA a 600 dollari
- La Camamerica lancia il Game Genie in Canada

- 1991 -

- La Sega lancia il Sega Master System II
- La Nintendo perde l'exclusionary rule che le permetteva di proibire alle società sviluppatrici di realizzare versioni di un gioco NES per altre macchine, monopolizzando così il mercato
- L'Atari lancia il Lynx II a 99 dollari, girano voci di un imminente lancio di una nuova console, la Panther
- La Data East smentisce ogni voce di una possibile commercializzazione di una console a 32 bit, la DECO; la Sega annuncia un'alleanza con la IBM per la commercializzazione del Teradrive, un incrocio tra una console e un computer
- Le vendite del NES in USA diminuiscono del 18% rispetto all'anno precedente
- La Sega raggiunge quote di vendita molto alte con il Genesis, e il 25 Aprile lancia ufficialmente il Game Gear a New York e Los Angeles
- La Camamerica realizza una versione portatile del NES, la Nintendo ne ferma la commercializzazione, intanto la Corte degli Stati Uniti giudica perfettamente legale il Game Genie
- Il primo settembre il Super Nes viene introdotto ufficialmente in USA a 189 dollari, dopo la presentazione al CES di Chicago
- Esce a Novembre in Giappone il Mega Cd della Sega, che viene accolto in modo trionfale: l'era del CD è appena cominciata

Certo, qualche avvenimento manca, ma se avessimo messo tutto, probabilmente non sarebbero bastati tre numeri di GP...

Un genio in Europa

Il NES compatibile, mai autorizzato dalla Nintendo, ma giudicato legale dalla corte suprema degli Stati Uniti d'America e del Canada, raggiungerà il nostro continente verso giugno-luglio. Realizzato dai genietti della Code Masters, la console è compatibile al 100% (o quasi) con tutto il software della Nintendo (Vedi Game Power numero 1) con il vantaggio di essere più economica (in Usa è venduto per 50 dollari, e ha riscosso un enorme successo) e di fornire automaticamente cheat mode e trucchettilli vari (si gabola che è un piacere). Ma la Code Masters non si è certo fermata qua, e sta per lanciare anche un Mega Drive compatibile, che è stato presentato al CES di Las Vegas. Inutile dire che, in questo caso, la Sega ha intenzione di intraprendere un'azione legale. Le quote di vendita cominciano a spaventare il colosso Nintendo: pare che nel 1991 sia stato venduto quasi un milione di Game Genie in America, e si prevedono qualcosa come 3 milioni di unità nel 1992. Ma ciò che preoccupa maggiormente la Nintendo è che la Code Masters sta lavorando a un Super Famicom compatibile...

GIOCHI NEC-ESSARI

Il PC Engine è probabilmente l'8 bit più sofisticato attualmente sul mercato ed è la console che vanta il maggior numero di versioni differenti. Non solo, è stata la prima macchina a sfruttare il CD-Rom come periferica per i videogiochi, e di conseguenza, vanta il maggior numero di CD game realizzati. Il mercato numero uno della macchina della Nec è stato, ed è tuttora, il Giappone, dove ha riscosso più successo di vendite del Megadrive, con quasi due milioni di pezzi venduti fino al 1991. In America si è comportato discretamente, considerato soprattutto il fatto che la campagna pubblicitaria per lanciarlo è stata molto più discreta e meno costosa di quelle della Sega o della Nintendo. Tra il 1990 ed il 1991 sono stati venduti oltre 800 mila unità, mentre il software ha raggiunto quota 6 milioni e 300 mila pezzi circa. In Europa, pur non essendo importata ufficialmente, si sta comportando benissimo, riscuotendo un ottimo successo soprattutto in Francia e Inghilterra.

Dopo l'uscita del DUO, la nuova unità CD-ROM, si vocifera sempre più insistentementemente che la NEC stia mettendo a punto una macchina a 16 o, addirittura a 24 bit, compatibile con tutto il software esistente per le macchine precedenti (compreso il Supergrafx) funzionante esclusivamente con CD game. Restate in linea per saperne di più...





È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433

anteprime

Chiedete e vi sarà dato, guardare e non toccare è una cosa da imparare, nemo me impune lacessit, chi va al mulino s'infarina... Come definireste le Anteprime?

CES

Quando Riccardo Albini è tornato da Las Vegas lo stampatore di Gheim Paua stava impazientemente aspettando l'articolo per far partire le rotative. L'unica cosa che il direttore è riuscito a mettere insieme nelle poche ore a sua disposizione è questa misera paginetta. Ma il mese prossimo aspettatevi un rapporto completo e dettagliato dal C.E.S. con tutte le novità per il 1992.

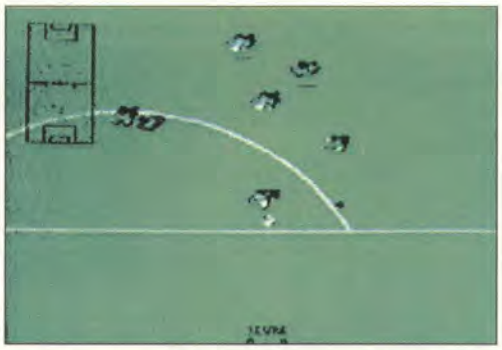
Las Vegas è un appuntamento d'obbligo per il mondo dei videogiochi. Non solo è la fiera di elettronica di consumo più grande del mondo, ma è anche il luogo dove le case di console si affrontano a colpi di novità hardware e software per la conquista del mercato americano e - a distanza di qualche mese - europeo.
Ovviamente la parte del leone la faceva la Nintendo con un padiglione separato, il "Nintendo Pavillion", ospitato sotto un tendone grosso quanto un campo da football americano. Anche la Sega, però, non sfigurava con uno stand altrettanto impressionante in quanto a novità, ma di dimensioni più modeste (un campo da pallacanestro). Oltre ai due colossi dei videogiochi c'erano, ovviamente, l'Atari con il Lynx, la SNK col Neo Geo e la Nec (ora insieme alla Hudson Soft per il mercato americano) con il TurboGraphx 16.
Il 1992 sarà a detta di tutti l'anno delle console a 16-bit. Almeno negli Stati Uniti. E ovviamente la guerra di mercato sarà tra il Super Famicom/Super NES della Nintendo e il Genesis/Megadrive della Sega. La battaglia avrà luogo su entrambi le sponde dell'Atlantico visto che il Super NES sbarcherà in Inghilterra e in Francia in aprile e nel resto d'Europa nei mesi a seguire (secondo alcune indiscrezioni non ancora confermate sembrerebbe che in Italia arriverà in settembre, ma restate sintonizzati per ulteriori notizie).
Ovviamente, dopo aver ribadito più volte che il Super NES non avrebbe fatto la sua apparizione in Europa prima del '93, la Nintendo s'è accorta che il Megadrive stava acquisendo un vantaggio troppo grosso nel settore delle console a 16-bit e quindi ha pensato bene di anticipare i tempi.
L'aspetto più interessante - e più inedito - di questa guerra tra i due colossi giapponesi è che questa è la prima volta dall'avvento della seconda generazione di console che la Nintendo deve inseguire: leader di mercato nei 16-bit - non solo in USA ma nel resto del mondo - è infatti la Sega la quale ha già alzato la posta annunciando per l'autunno prossimo l'uscita, negli USA e presumibilmente anche in Europa, del suo Mega CD. Anche nel campo dei CD la Nintendo dovrà quindi inseguire: infatti il suo CD, compatibile col sistema CD-I della Philips, non arriverà prima del gennaio '93 (negli USA, dell'Europa al momento non si sa ancora niente).





Il vantaggio della Sega nel campo dell'hardware si riflette anche nel campo del software. Entro la fine del 1992 saranno disponibili 350 titoli per Megadrive, mentre entro la prima metà del 1992 saranno disponibili "soltanto" 75 titoli per il Super NES (per ora le previsioni della Nintendo si fermano qui, ma anche facendo un'ipotesi più che ottimistica per la fine del 1992 non si dovrebbe andare oltre un massimo di 150/200 titoli).
I due anni di vantaggio del Megadrive (che è stato introdotto in Giappone nell'88, mentre il Super Famicom è uscito - sempre in Giappone - alla fine del 1990), oltre a garantire un primato meramente numerico in termini di titoli disponibili, hanno consentito agli sviluppatori di giochi per Megadrive di conoscere a fondo la macchina e di affinare le loro capacità crativo-produttive col risultato che attualmente i giochi per Megadrive sono migliori, nella media, di quelli per Super NES nonostante questa dal punto di vista puramente tecnico sia una macchina migliore.
Naturalmente, l'esito della guerra dei 16-bit è apertissimo, ma certo è che il Megadrive è al momento avvantaggiato (senza contare che costa anche meno) e la Nintendo dovrà sfruttare al massimo le sue immense risorse finanziarie e di marketing per uscirne vincitore.
In realtà, un vincitore c'è già: il consumatore. Come spesso succede in questi casi (vedi guerra di standard tra VHS e Betamax nel campo dell'home video), la lotta tra due società per accaparrarsi il mercato significa, in genere, prezzi più bassi, migliore qualità e maggiore disponibilità di scelta. Tutto questo, in effetti, sta già avvenendo e non possiamo quindi che apprestarci a vivere questo 1992 con rinnovato ottimismo, certi che la Sega e la Nintendo faranno tutto il possibile (e l'impossibile) per meritarsi i nosri sudati risparmi. A noi non resta che augurargli: "vinca il migliore".

Come anticipato il mese scorso, presto *Kick Off* sarà disponibile anche per Nes e Gameboy. In un giorno nebbioso e piovoso siamo andati fino agli uffici della Leader per provare le versioni non definitive dei due giochi. *Kick Off* per Nes e *Super Kick Off* per Gameboy mancavano di molte opzioni ma è stato sufficiente per avere un'anticipazione sulla grafica, sulla giocabilità e scoprire qualche curiosità.

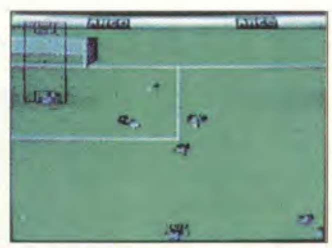


KICK OFF

La versione Nintendo ha una buona grafica e prevede numerose opzioni, a livello delle ultime versioni uscite per Amiga. Basta pensare che si può inserire il fuorigioco, il doppio effetto, scegliere il tipo di campo su cui giocare, l'arbitro e la difficoltà della partita (I livelli di difficoltà sono 5). *Kick Off* è per uno o due giocatori e prevede incontri di campionato, coppa, campionato europeo oppure un'amichevole internazionale.

Ogni squadra ha sedici giocatori tra i quali bisogna selezionare gli undici più le due riserve prima della partita. (credo che questo la sappiano tutti! NdR)





I giocatori schierati in campo sono undici e la visione di gioco è dall'alto. I giocatori si muovono in modo veloce e non ci sono eccessivi rallentamenti anche quando lo schermo è particolarmente affollato. Il controllo della palla è buono e grazie all'uso completo del joypad e dei due tasti si possono avere a disposizione molti tiri come colpi di testa, entrate in scivolata, dribbling, tiri a mezz'aria, stop e passaggi. Il portiere è controllato dal computer anche se si può comandarlo quando si riceve un tiro.

Anche se la versione che abbiamo provato non era definitiva il gioco si candida per il titolo di miglior gioco di calcio per Nes. Per la versione definitiva e la recensione aspettate uno dei prossimi numeri di Gheim Pauà

SUPER KICK OFF



Anche la versione per Gameboy ha moltissime opzioni e la possibilità di determinare i tiri con i tasti A e B. Un pulsante serve per passare il secondo per tirare. Il gioco è veramente veloce, tanto che alle prime partite avrete un po' di difficoltà a seguire la palla e i giocatori. Comunque è solo questione di abitudine. Le opzioni che hanno reso celebre *Kick Off* ci sono tutte (manca il fuorigioco) con la possibilità di selezionare una nazionale tra i sedici paesi presenti, fare un campionato, la coppa oppure la coppa Europa. Inoltre non mancano le punizioni con barriera, il doppio effetto, il vento, gli arbitri e i livelli di difficoltà. Ciliegina finale la possibilità di giocare in due, naturalmente con due cartucce e collegando i due Gameboy con il cavo link. Per la recensione... idem con cavolfiori per quel che riguarda il Nes.



IN BREVE

È Ufficiale! Il mitico *Kick Off* sarà convertito anche per Megadrive dalla US GOLD. Purtroppo, dovremo aspettare fino al prossimo autunno, ma dopo l'eccellente versione su Master System c'é da scommettere su un Power Game.
Alcune voci di corridoio parlano di *Sonic The Hedgehog II* su CD-ROM, anche se per ora rimangono tali... È certo, invece che la Sega lancerà delle compilation con alcuni dei migliori titoli per Megadrive (dieci giochi) su CD-ROM che sono attesi per l'estate.
Sempre per Megadrive, è in arrivo *Joe Montana Football II*, che uscirà sia in cartuccia che su CD. Questa volta la Sega ha puntato sulla visione laterale, anziché verticale, come nel primo episodio, arricchendone la giocabilità e la velocità.
Nel frattempo, stiamo osservando una vera e propria invasione di giochi per Super Famicom. Cominciamo con *Super Off Road* della Tradewest, conversione diretta di un clone di *Super Sprint* che ha riscosso un buon successo in sala giochi. Lo scopo del gioco è vincere le numerose gare che si corrono su tortuosi circuiti pieni di collinette, curve a gomito e pozzanghere. Gli avversari, tre macchinette come la vostra, non vi daranno tregua, ma acquistando gadget speciali come motori più potenti o ruote rinforzate, potrete tagliare il traguardo senza le forbici.
La Konami lancia invece *Contra Story*, una versione remixata e arricchita graficamente del mitico *Operation Contra* (noto in Europa come *Gryzor*) adattato per Nes e Gameboy. Azione alla *Midnight Resistance* e splatteramento totale fanno ben sperare per questo blastatutto a scorrimento orizzontale.

PIANO DELLE USCITE UFFICIALI
(Febbraio-Marzo)

GIOCHI PREZIOSI
MASTER SYSTEM:
*****Donald Duck, Sagaia, Ms Pacman,Klax, Ramparts, Super Space Invaders, Prince Of Persia.***

MEGA DRIVE:
Donald Duck, Golden Axe II, Robocod, Fatal rewind, EA Hockey, PGA Golf, Pit Fighter, F22 Interceptor, Hard Drivin, Toki, Hellfire

GAME GEAR:
Ninja Gaiden, Donald Duck, So-

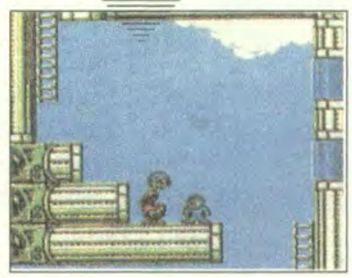
WING COMMANDER

La Mindscape sta ritoccando uno dei più grandi successi per Ms-Dos, *Wing Commander*, un avventura epica ambientata nel 27esimo secolo con scontri intergalattici degni del migliore George Lucas. I programmatori della Mindscape assicurano un 3D fluido e realistico e un sonoro strepitoso... Staremo a vedere.



MEGA MAN 4

Abbiamo appena recensito il numero due, non è ancora uscito il tre ed eccovi in esclusiva il quarto episodio di questa fantastica e coloratissima serie. Il malefico Dr. Wily è nuovamente all'attacco per conquistare il mondo (sai che novità) e spetta a voi impedirglielo. La struttura di gioco non è cambiata ma si sa, il genere a piattaforme vende bene.





RISE OF THE DRAGON

Eccovi un'altra conversione di un grande hit per Pc. Stiamo parlando di *ROTD: A Blade Hunter Mystery* un'avventura ricca di mistero e di colpi di scena che non ha nulla da invidiare a Twin Peaks. Il gioco è appena uscito in Giappone, dove ha riscosso un buon successo ed è ora atteso in Europa entro Aprile.



MANIAC MANSION

Una delle avventure grafiche più riuscite della Lucasfilm è stata convertita per il Nes dalla Jaleco. Stiamo parlando del favoloso *Maniac Mansion*, nel quale ci troveremo invischiati in una pazzesca avventura che coinvolge professori pazzi, motoseghe e teenager agguerriti. Oltre cinquanta stanze visitabili, cinque finali differenti, sette personaggi differenti e tanto umorismo rendono questo gioco uno dei più interessanti sul Nes.





THE SIMPSON

Bart la peste è il protagonista del nuovo titolo della Acclaim. Terminata la scuola, Bart e Lisa sono costretti, causa forza maggiore (vedi i loro genitori) a trascorrere le vacanze presso l'infame campeggio "Camp Deadly" (ogni riferimento a Venerdì 13 è puramente casuale), dove verrà ben presto a scontrarsi con tipacci come il preside Iron Fist Burns, il nome è tutto un programma, e Nelson e la sua gang di teppisti. Pestaggi, trabocchetti, gelati, panini, pop-corn... Non mancherà proprio nulla...





PRINCE OF PERSIA

La Domark sta per lanciare un grande successo per home computer, il cenobitico *Prince of Persia*, caratterizzato da un'animazione semplicemente spettacolare e da un'azione particolarmente coinvolgente, su Master System. Vi ritroverete ad affrontare passaggi segreti, avversari più appiccicosi del Vinavil e mille trabocchetti in un tenebroso castello costituito da dodici livelli.
Il gioco è disponibile anche per PC ENGINE, solo su CD, comunque.

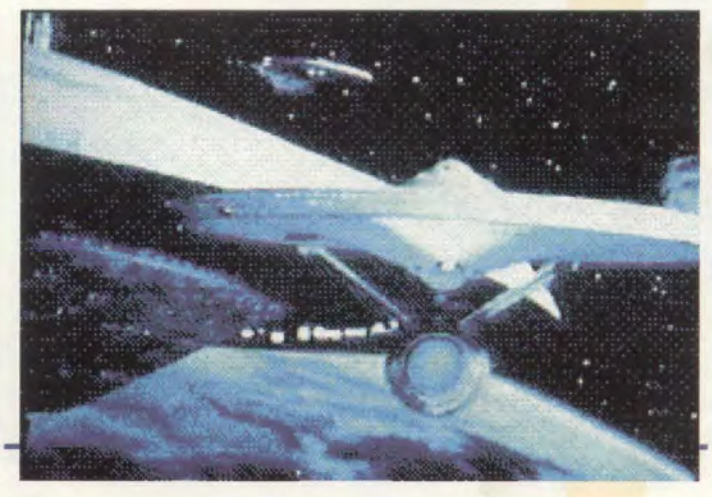


STAR TREK

"Azioni i phaser, signor Sulu"
"Non ne abbiamo, capitano Kirk, che ne dice dei wafer?"
Le epiche avventure dell'equipaggio della Enterprise sono diventate un videogioco, anzi, uno spara e fuggi per essere più precisi. Dalle prime foto il gioco ricorda molto *Asteroids*, ma la sola presenza di Mister Spock dovrebbe valere l'acquisto.







THE ADDAMS FAMILY



La Ocean si sta buttando a capofitto nel mercato delle console, conquistandosi licenze su licenze. Tutti i personaggi che avevano reso celebre la serie televisiva e, più recentemente, il film, sono presenti in questo action game che ha riscosso un ottimo successo in Usa. La versione per PC ENGINE è disponibile solo su CD-ROM e vanta un sonoro strepitoso nonché alcuni dialoghi del film, mentre la versione NES, pur non avendo una grafica spettacolare, è molto giocabile e divertente. In entrambi i giochi, comunque, il protagonista è l'imperturbabile Gomez...



nic, WC Leaderboard, Chess Master, Solitaire Poker, Out Run.

LEADER
NES:
Days of Thunder, Gauntlet II, Kick Off, Rainbow Islands, Robocop II, The New Zealand Story, Roadblasters, Captain Planet

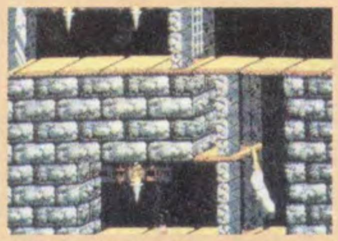
GAMEBOY:
Paperboy, Kick Off, Turrican, Marble Madness

MASTER SYSTEM:
Speedball, Populous, Shadow Of The Beast, Back To The Future II e III, Pacmania

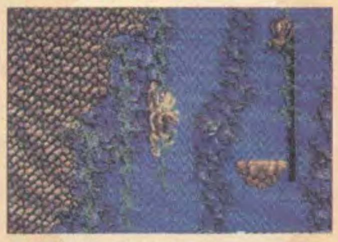
MEGA DRIVE:
Speedball 2, Xenon II, Back to the future III



Donald Duck (Master System)



Prince of Persia (Master System)

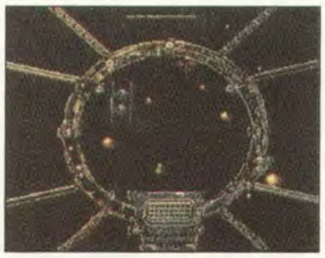


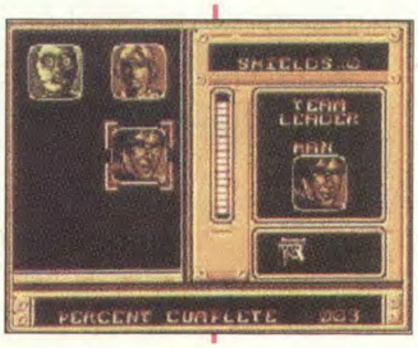
Toki (Megadrive)

MEGADRIVE
Se avevate apprezzato *Populous*, amerete Rings of Power. Vagamente ispirato al "Signore degli Anelli" di Tolkien, l'ultimo nato della Electronic Arts è stato realizzato seguendo la stessa interfaccia utente di *Populous* e si preannuncia come un futuro hit. Il vostro obiettivo è quello di recuperare il mitico anello del potere smarrito nelle nebbie di Avalon, ma la vostra ricerca sarà ardua e tormentata. Sempre dalla sofware house americana arriva *Buck Rogers*, un D&D ambientato nello spazio che si inserisce nella categoria degli RPG.
***Trouble Shooter* della Vic Tokai è uno spara-e-fuggi a scorrimento orizzontale veramente inno-**

STARWARS

Correva l'anno 1977 e il mondo veniva scosso dal film di fantascienza più incredibile della storia del cinema: *Star Wars*. Ora, quindici anni dopo, la JVC ha realizzato l'adattamento per il Nes. Il gioco comprende diverse sezioni: adventure, azione e spara e fuggi, il tutto condito dai patetici commenti di C3PO e dai beep-beep di R2-D2. Non manca nessuno Luke Skywalker, Oby-Wan Kenobi e Dath Vader. Il gioco, uscito il mese scorso in Usa, ha riscosso un buon successo e anticipa il seguito, *The Empire Strikes Back* che uscirà a Marzo-Aprile sempre dalla JVC. Sul prossimo numero di Gheim Pauà non perdetevi la recensione!

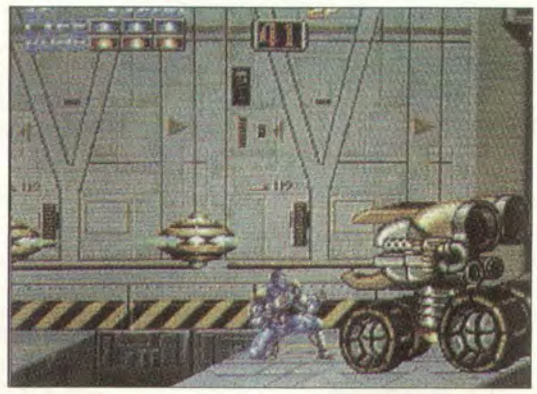




EIGHT MAN

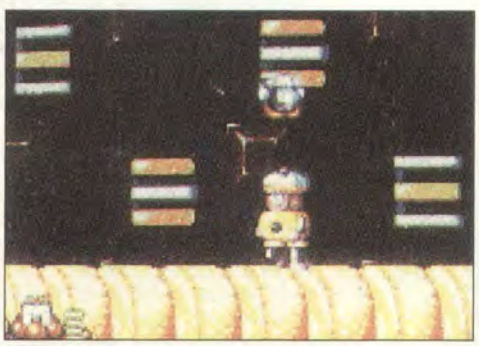


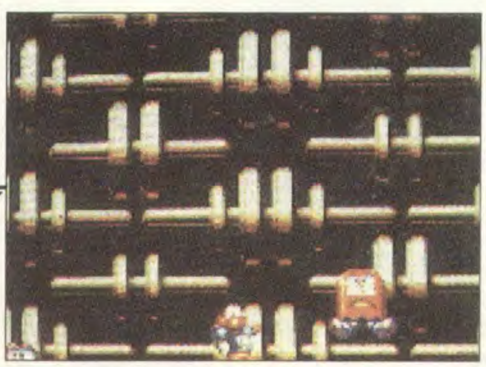
L'ultimo titolo per Neo Geo è massiccio di brutto:abbiamo tra le mani, siori e siore, un favoloso picchiaduro a scorrimento orizzontale di ben quarantesei mega. Certo, i livelli sono solo quattro, ma così lunghi che prima di finirlo passerete dall'infanzia all'adolescenza senza che ve ne accorgiate. E poi la grafica è stupenda: sembra quasi un gioco da bar...



ROBOCOD

Il seguito di *James Pond* è finalmente arrivato, e pare addirittura più bello di *Sonic*. L'Electronic Arts ha spremuto il Megadrive per realizzare un mega gioco a piattaforme e, a quanto pare, con successo. Il pescionzolo-cyborg si trova ad affrontare nuovamente il malefico Dr. Maybe, che dopo aver rapito il povero Babbo Natale, ha intenzione di ricattare il mondo intero. Inutile sottolineare il fatto che tocca a voi liberare il grassone prima del prossimo Natale. Ce la farete? In ogni caso c'é Terminator in panchina...





SUPER CUP SOCCER

Dopo il pietoso *Big Run* la Jaleco ci riprova con una simulazione di calcio a scorrimento orizzontale, che dalle prime foto non sembra niente male. Il gioco permette di scegliere una delle ventiquattro squadre iscritte alla Super Coppa Mondiale ('sti japs giocheranno bene a baseball, ma a calcio è meglio che lasciano stare). *Super Cup Soccer* è il rivale numero uno di *Super Formation Soccer* (ma perché tutti i giochi del Super Famicom sono accompagnati dall'epiteto costante Super?)





SUPER ADVENTURE ISLAND

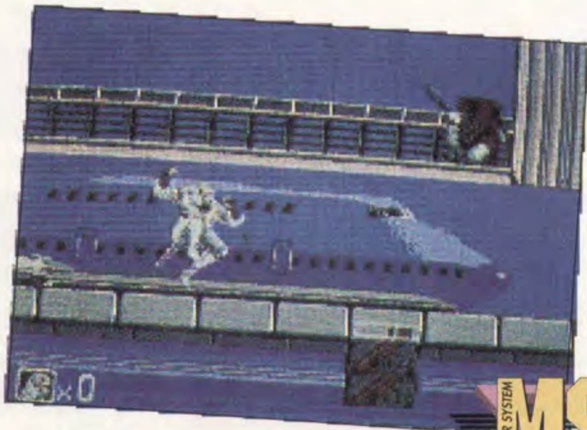




Un nuovo platform game cenobitico sta per proporsi come diretto antagonista di *Mario*. La Hudson Soft ha deciso di realizzare una parodia di alcuni giochi mitici (*Mario Bros*, appunto, *Wonder Boy*) e il risultato non dovrebbe essere malvagio, basti guardare lo sprite che guidate: un bambinetto in tenuta semi adamitica, obeso, brutto e antipatico (ma è Random da piccolo!). Il gioco sarà disponibile per aprile (importazione parallela, of course).

SF SUPER FAMICOM

SHADOW DANCER

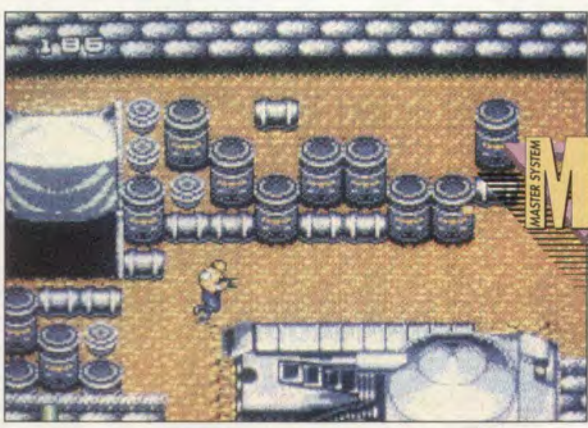


MS MASTER SYSTEM

Il terzo capitolo della Saga di *Shinobi* approda finalmente anche su Master System, dopo aver riscosso un enorme successo su Megadrive. In questa avventura saremo accompagnati da un bellissimo husky pronto a saltare alla gola di avversari non particolarmente simpatici. A Marzo nelle migliori salumerie.

MERCS

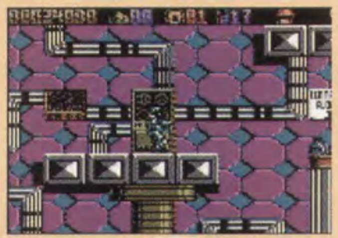
Il presidente degli Stati Uniti d'America è stato rapito da una banda di terroristi colombiani... Come sarebbe a dire, "Chi se ne frega, c'é il Superbowl"?!? Insieme a un vostro amico tocca a voi essere catapultati nella jungla dell'America Latina, per affrontare un intero esercito. Se apparentemente vi sembra un banale clone di *Commando*, non vi sbagliate, ma un'ottima grafica e un'azione assolutamente frenetica potrebbero essere la carta vincente di questa conversione Capcom.



MS MASTER SYSTEM



Montana



Robocop II (Nintendo)

vativo: permette di controllare due personaggi contemporaneamente (sai che roba...). Insetti giganti, robottoni meccanici, direi che manca solo Zia Marisa. Concludiamo con una notizia bomba: la Acclaim, una delle software house fedelissime alla Nintendo ha deciso di sviluppare soft anche per le console Sega.

PC ENGINE

Dalla mitica Hudson Soft arriva uno dei migliori picchiaduro della storia... *Ninja Gaiden*, noto in Europa come *Shadow Warrior*. Lo scorrimento è orizzontale, l'interazione con il background è totale, le mosse sono varie... Direi che ha tutte le carte in tavola (dai, sparecchia che ho fame) per diventare un hot hit. *Adventure of Chris* non racconta le avventure di Cristina D'Avena, bensì quelle di un simpatico beota alla ricerca della sua amata Laura, rapita da Sgorbio Baratto. Anche se sembra un classico clone di *Ghost'n'Goblins*, non è una buona scusa per lasciarlo sullo scaffale del negoziante. Concludiamo con *Dynoforce*, un clone di *R-Type* dall'ottima grafica. Lo scorrimento è orizzontale (per forza, se era verticale avremmo detto che clonava *Terra Cresta*). Tutti i giochi sopracitati saranno disponibili entro la fine di marzo (parallelamente, s'intende) solo su cartuccia. Chiudiamo con un colpo gobbo: pare che la Konami, una delle software house fedelissime alla Nintendo (ho come una sensazione di deja-vu) abbia deciso di sviluppare giochi anche per Pc Engine. Il primo titolo, che dovrebbe già essere in circolazione quando leggerete questa rubrica è *Gradius*.

Per ora è tutto, e, come direbbero i Public Enemy... More News At Eleven

PERGIOCO ®

Via San Prospero 1, piazza Cordusio, Milano.

videogiochi: disponibili listini periodici completi dei titoli !

PERGIOCO. IL NEGOZIO PER I RINOCERONTI DEI VIDEOGIOCHI.



CONSOLE VIDEOBORSA

GAME BOY NINTENDO 119900

1992 PREZZI IN .... MOVIMENTO



NBA ALL STAR CHALLENGE	51900
HYPER LODE RUNNER	49900
DYNABLASTER	39900
EXTRA BASES	39900
RADAR MISSION	39900
SOLAR STRIKER	39900
KING OF THE ZOO	39900
COSMO TANK	39500
GO GO TANK	38500
BURGERTIME DELUXE	37900
CASTELIAN	37900
KLAX	37900
GODZILLA	37500
SPUD'S ADVENTURE	36900
FISH DUDE	36500
CYRAID	35900
TASMANIA STORY	34900
SERPENT	33900
HEIANKYO ALIEN	33000
BASEBALL	31900

fino ad esaurimento scorte !

NINTENDO



BIONIC COMMANDO	57000
BLACK MANTA	57000
GAUNTLET II	57000
JOURNEY TO SILIUS	57000
SOLOMON'S KEY	57000
ZELDA II	57000
A BOY AND HIS BLOB	49000
ALPHA MISSION	49000
BIG FOOT	49000
COBRA TRIANGLE	49000
DIGGER T.ROCK	49000
DR. MARIO	49000
FAXANADU	49000
GUARDIAN LEGEND	49000
GUNSMOK	49000
IKARI WARRIORS	49000
KICKLE CUBICLE	49000
LOLO 2	49000
LOW G MAN	49000
PAPERBOY	49000
PIN BOT	49000
PROBOTECTOR	49000
SOLAR JETMAN	49000
SOLSTICE	49000
STEALTH ATF	49000
THE ADV. OF BAYOU BILLY	49000
TIME LORD	49000
TOP GUN II MISSION	49000
PUZZNIC	39500
SUPER MARIO BROS	39500
SUPER OFF ROAD	39500

LYNX ATARI



58900	A.P.B.
58900	AWESOME GOLF
58900	BILL & TED'S Excellent Advent.
58900	CHECKERED FLAG
58900	HARD DRIVIN'
58900	ISHIDO The way of stones
58900	KLAX
58900	NINJA GAIDEN
58900	PACMAN
58900	PAPERBOY
58900	ROAD BLASTERS
58900	ROBO-SQUASH
58900	ROBOTRON
58900	RYGAR
58900	SCRAPYARD DOG
58900	SHANGHAI
58900	STUN RUNNER
58900	TOURNAMENT CYBERBALL
58900	TURBO SUB
58900	VIKING CHILD
58900	WARBIRDS
58900	XENOPHOBE
58900	ZARLOR MERCENARY
52900	BLUE LIGHTINING
52900	CALIFORNIA GAMES
52900	CHIP'S CHALLENGE
52900	ELECTROCOP
52900	GATES OF ZENDOCON
52900	GAUNTLET
52900	SLIME WORLD

TUTTI GLI...ALTRI GIOCHI

miniature

fantasy





giochi di ruolo



modelkit in vinile



HEROQUEST
GIOCO DA TAVOLO CON MAPPA TRIDIMENSIONALE E MINIATURE
49900 lire

boardgames wargames italiani e di importazione

MEGA DRIVE



GAME GEAR

I marchi sono di proprietà dei legittimi possessori.

Vendita per corrispondenza in tutta Italia, telefonare ai numeri 02 / 874580 - 874593

Game Art Anna Spina

CLASSIFICHE
game power

GRAND PRIX

Le classifiche di questa pagina sono basate sul cosiddetto «sell in», cioè sul numero di giochi distribuiti da Mattel, Giochi Preziosi, Atari ai negozi di tutta Italia. Non vuol dire che si tramutino in classifiche di «sell out», cioè di vendita, ma è certamente un termometro delle richieste dei negozi e quindi della popolarità dei giochi.
Dal prossimo mese pubblicheremo anche le CLASSIFICHE DEI LETTORI. Continuate a spedirci la VOSTRA classifica dei 5 migliori giochi per la vostra console. Se volete che il vostro gioco preferito entri in classifica avete un solo modo:
VOTATE, VOTATE, VOTATE!
Scrivete i vostri 5 giochi preferiti su una cartolina postale e inviatela a:
Game Power Classifiche
Via Aosta 2, 20155 Milano

nb. I numeri a destra tra parentesi indicano la posizione in classifica del mese scorso.

MASTER SYSTEM

1	Sonic the Hedgehohg	(2)
2	Hang-On	(5)
3	Pro Wrestling	(1)
4	Super Kick Off Calcio	(ne)
5	Super Tennis	(3)
6	Mickey Mouse	(7)
7	Indiana Jones	(ne)
8	World Cup New Box	(4)
9	KO Box	(10)
10	Heros of the Lance	(ne)

NINTENDO

1	Super Mario Bros. 3	(1)
2	Teenage Mutant Ninja Turtles	(2)
3	Super Mario Bros. 2	(3)
4	Duck Tales	(4)
5	Tecmo World Wrestling	(5)
6	Goal	(7)
7	Dr. Mario	(6)
8	Nintendo World Cup	(ne)
9	Megaman 2	(ne)
10	Robocop	(9)

MEGADRIVE

1	Sonic the Hedgehog	(1)
2	Moonwalker	(2)
3	World Cup Italia 90	(6)
4	Super Hang On	(7)
5	James Pond II Robocod	(ne)
6	Super Monaco GP	(4)
7	Mickey Mouse	(3)
8	John Madden Football	(ne)
9	Fantasia Walt Disney	(ne)
10	The Immortal	(ne)

GAMEBOY

1	Super Mario Land	(1)
2	Nintendo World Cup	(2)
3	Dr. Mario	(4)
4	TMNT	(3)
5	Spiderman	(ne)
6	Duck Tales	(5)
7	Tennis	(ne)
8	Robocop	(ne)
9	Wizards and Warriors	(ne)
10	F1 Race	(ne)

GAMEGEAR

1	Mickey Mouse	(ne)
2	Super Monaco Gp	(ne)
3	Solitaire Poker	(ne)
4	Columns	(ne)
5	Dragon Crystal	(ne)

LYNX

1	Shangai	(5)
2	Checkered Flag	(1)
3	Ninja Gaiden	(2)
4	Viking Child	(ne)
5	Turbo Sub	(ne)


PAPERBOY™

PROVE game power

Ciao Cenobitici! Preparatevi per l'esperienza più incredibile della vostra giovane vita: le Prove di Gheim Pauà! Nelle pagine seguenti, i nostri inviati all'interno delle console più in voga del momento, vi racconteranno pettegolezzi e indiscrezioni di quel sub universo che è il continente videogiocoso. Leggete attentamente quello che hanno da dirvi, dopo di ché tempestateli di telefonate anonime, se lo meritano.

Power Game
Non importa chi siate, da dove veniate e cosa vogliate nella vita! Se vedete un gioco che viene premiato con Power Game, correte subito a comprarlo, non ve ne pentirete!



Foto segnaletica
Volete qualcuno da odiare? I nostri recensori si prestano benissimo allo scopo. Sono sporchi, brutti e completamente scemi.

Commento
Finalmente qualcuno che dice veramente quello che pensa! Peccato che i recensori non pensino mai a quello che dicono, ma questo è un particolare. Volete conoscere i difetti e i pregi di un gioco? Bene, leggete qui e sarete soddisfatti... rimborsati no, ma in fondo nessuno ottiene mai tutto quello che vuole!

CONSOLE
Il menu del giorno, anzi della pagina. Avete quella console? Allora potrete avere anche il gioco di cui si parla!

VOTO
Il giudizio, criticabilissimo, del recensore è dato in centesimi. Se è sopra il 90% comprate pure a scatola chiusa, se vi fidate...

SCHEDA TECNICA
Questa è la carta d'identità del gioco. Segni particolari, altezza, professione. Tutto ciò che può servire per "rintracciarlo" immediatamente. Viene anche indicato il genere e, a volte, il numero di telefono del gioco stesso.

GENERE
Lo abbiamo appena scritto. Il genere del gioco indica se il recensore ha capito di cosa stava parlando, o se ha copiato da un libro di cucina.



?

SELENE

COMMENTO & VOTO

Secondo la teoria astrale addotta dal professore Occultis, l'interazione degli assi in un contesto esoterico, quindi non essoterico, comporta la perdita di una o più cellule di energia vitale riducendo in sì fatto modo le possibilità di successo di un qual si voglia predendete alla riuscita dell'impresa.

93%

SCHEDA TECNICA

Titolo	Zia Marisa fa la spesa
Casa	In Affitto
Distribuzione	A random
N°Giocatori	Dipende
Continua	A fare che?
Livelli di Difficoltà	Boh?

CENOBITICO

SOTTO CONTROLLO



Perfettamente inutile. Non serve a niente.

Perfettamente inutile. Non serve a niente.

Perfettamente inutile. Non serve a niente.

Sotto Controllo
Non abbiamo ancora ricevuto lettere che ci spieghino l'utilità di questo box, per cui lo riproponiamo in attesa di delucidazioni. Tanto finché ci pagano...

Cerchiamo collaboratori

Fai esplodere il recensore che è in te!
La redazione di *Game Power* ha bisogno di te! Saresti in grado di scrivere recensioni, ti senti pronto per parlare al pubblico dei giochi per console?
Se la risposta è sì, mandaci una recensione di un gioco a tua scelta (sulla falsariga delle nostre recensioni), spiegando anche perché dovremmo scegliere proprio te! Niente telefonate, grazie. L'indirizzo è nelle pagine del sommario.

NINTENDO NES

DRAGON'S LAIR







Dragon's Lair appartiene a quei titoli che hanno segnato le tappe della storia dei videogiochi, come *Pong* o *PacMan*: infatti è stato il primo cartone animato "interattivo", grazie alla tecnologia laser dei CD, e nonostante tutto il divertimento si riducesse a muovere il joystick in una delle otto direzioni al momento giusto, pena la trasformazione in scheletro, molti non hanno resistito alla tentazione di inserire qualche manciata di gettoni per "vedere come andava a finire...".
Certo il piccolo NES non può riprodurre quelle scene da cartone animato, ma la conversione ha colto lo spirito - nel bene e nel male - del coin op. Infatti dovrete guidare Dirk, impavido cavaliere senza macchia né paura all'interno del castello di Mordroc, sconfiggendo serpentoni, pipistrelli e amenità del genere distribuiti nei sette "quadri", ognuno formato da diversi schermi. Dovete superarne alcuni di un solo schermo, come il primo, altri un po' più lunghi, come il secondo quadro, prima di poter riabbracciare la bellissima principessa Daphne.
Dragon's Lair però non è la tipica avventura dinamica in cui dovete raccogliere oggetti o risolvere enigmi ma, come nel coin-op, dovrete provare e riprovare per riuscire nel vostro intento, perché spesso bisogna semplicemente imparare (e ricordarsi) quale mossa fare in che punto e nel momento giusto. Per farvi un'idea di quello che vi aspetta nei sette quadri, date un'occhiata al box.
Come in ogni gioco che si rispetti, potrete trovare diversi bonus sulla vostra strada, spesso posizionati in modo da attirarvi proprio in un tranello: se riuscirete a raccoglierli, potrete migliorare la vostra arma, aumentare l'energia, metter da parte un gruzzoletto d'oro, e illuminare, con le candele, le parti oscure del castello.

IL PRIMO LIVELLO

Il peggior difetto, che è anche il miglior pregio, sotto un altro punto di vista, è che per finire un quadro dovrete imparare le mosse giuste, e sincronizzarle bene tra loro. Per spiegarci meglio, abbiamo deciso di mostrarvi come si finisce il primo quadro - così potrete farvi un'idea di quello che vi aspetta!



Arrivate fino al terzo anello della catena, quindi lanciate un bel coltello tra gli occhi del pipistrello.



Fate un salto verso destra, per prendere il bonus (vi frutta qualche soldino in più...) e allo stesso tempo per evitare la parte debole del Ponte. Vedrete spuntare la testa del Serpente del fossato.



Saltate indietro, e raggiungete il punto di partenza a tutta birra.



Lanciate diversi coltelli, ma appena il Serpentone lancia una Palla di fuoco verso di voi, accovacciatevi immediatamente. Quindi rialzatevi e riprendete a colpirlo.

SCHEDA TECNICA

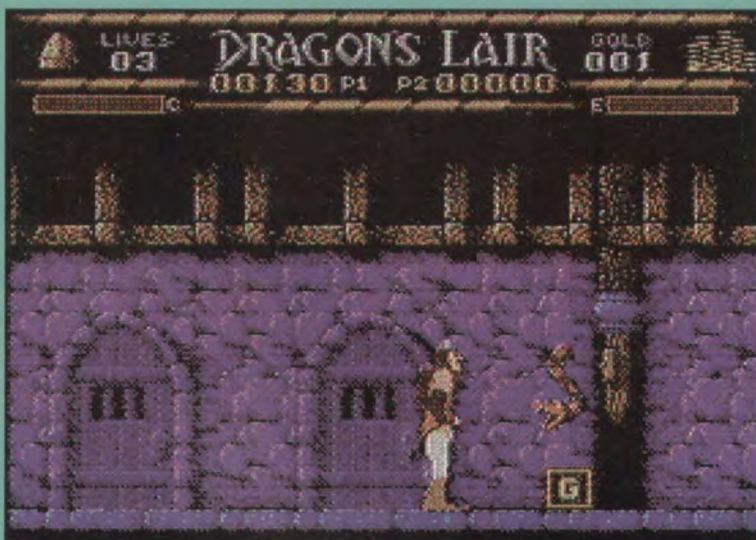
Titolo	Dragon's Lair
Casa	CSG ImageSoft
Distribuzione	Ufficiale
N°Giocatori	1 o 2
Continua?	No
Livelli di Difficoltà	1

AVV.DINAMICA

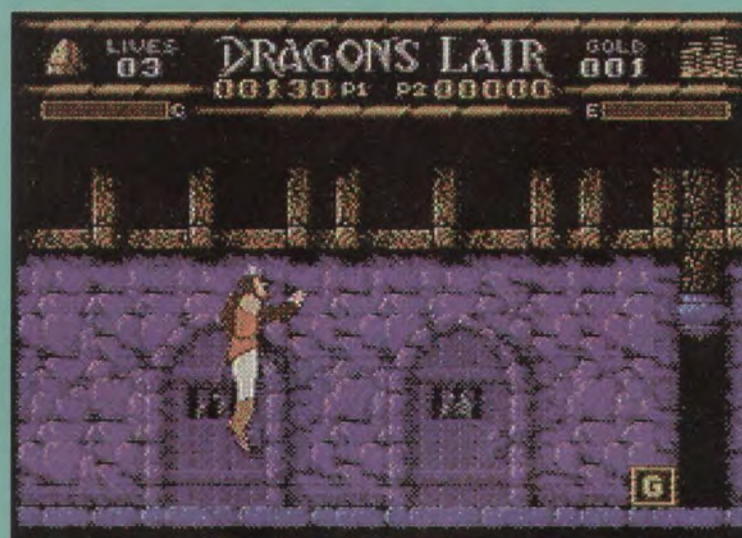
Le insidie del castello sono innumerevoli, ma un coraggioso come Dick non può certo tirarsi indietro.











Un particolare del sergente del primo livello. Sembra terribile, ma è tanto carino...



COMMENTO & VOTO



Neon

La grafica è incredibile! Anche se non è quella del coin-op al laser, è stupefacente poter vedere sul Nintendo a otto-bit delle scene da cartone animato: il nostro eroe si muove abbastanza velocemente, affettando e accoltellando con disinvoltura i vari nemici che incontra. Tutto sommato, anche il sonoro si difende bene, con molti effetti sonori. Le sette scene di *Dragon's Lair* sono ispirate al coin-op, anche se viste solo nelle due dimensioni "laterali".
Seguendo lo spirito del vecchio coin-op, il divertimento è proprio quello di scoprire la giusta sequenza di mosse, quindi non aspettatevi un platform del tipo *Mario Bros* con grafica abbellita, ma anzi preparatevi a passare il tempo a scoprire come uccidere quel nemico e allo stesso tempo prendere quel bonus.
Salvare Daphne è un ottimo incentivo, ma basare il gioco quasi esclusivamente sulle "sequenze" diminuisce la giocabilità e, di conseguenza, la voglia di giocarvi.

79%

SOTTO CONTROLLO

Per muovere il nostro eroe / Per far accovacciare Dirk / Per saltare gli ostacoli



Lancia i coltelli

MEGADRIVE

JAPAN

AERO BLASER	89000
ALIEN STORM	99000
BATTLE GOLFER	69000
BEAR KNUCKLE	99000
BONANZA BROT.	89000
DICK TRACY	79000
DONALD DUCK	89000
FANTASIA	99000
FIGHTING MASTER	109000
GOLDEN AXE I	99000
GOLDEN AXE II	99000
GHOULS AND G.	109000
GYNOUG	99000
ICE HOKEY	99000
INSECTOR X	49000
MERCS II	109000
MICKEY MOUSE	69000
MIDNIGHT RESIST.	99000
OUT RUN	99000
PHELIOS	49000
RASTAN SAGA II	59000
ROLLING THUN.II	119000
SONIC	99000
STRIDER	79000
S. AIR WOLF	89000
S. HANG ON	79000
S. MONACO GP	99000
S. SHINOBI	89000
TAIHEKI	119000
TASK FORCE HAR.	129000
T.BEAST WARRIOR	129000
UNDEADLINE	129000
WREASTLE WAR	99000
ZERO WING	89000

U.S.A.

688 ATTACK SUB	129000
ABRAMS B.TANK	99000
AIR DRIVER	89000
BAT MAN	89000
BATTLE SQUADRON	89000
BUDOKAN	99000
BURNING FORCE	59000
BUSTERS DUGLAS	89000
CENTURION	89000
CRACK DOWN	99000
CYBER BALL	89000
DECAPATTACK	89000
DICK TRACY	89000
DONAL DUCK	89000
F 22 INTERCEPT.	89000
FANTASIA	99000
GOLDEN AXE II	99000
HELLFIRE	89000
JAMES POND	79000
JOE MONTANA	89000
JOHN MADDEN	89000
LAST BATTLE	69000
LAKERS VS CELTIC	89000
MERCS	99000
MOONWALKER	89000
MICKEY MOUSE	89000
ONSLAUGHT	79000
OUT RUN	89000
PA CMANIA	99000
PHANTASY STAR III	139000
PIT FIGHTER	99000
POPULOUS	89000
QUACK SHOT	99000
REVENGE SHINOBI	109000



JAPAN ADAPTER
39.000

SHAINING IN DAR.	129000
SONIC	99000
SPEEDBALL 2	89000
SPIDERMAN	99000
STAR CONTROL	119000
STAR FLIGHT	109000
STORMLORD	99000
STRIDER	119000
SPACE INVADERS	79000
SPIDERMAN	99000
SUPER HANG ON	69000
S. VOLLEYBALL	69000
SWORD OF SODAN	99000
SWORD OF VERM.	129000
TARGAN	69000
TECHNO COP	
THUNDERFORCE II	69000
THUNDERFORCE III	109000
TOMMY LA SORDA	109000
TOE JAM & ERALD	99000
TRAMPOLINE TERR.	79000
TRUXTON	69000
TURRICAN	89000
WORLD C.SOCCER	69000
WREASTLE WAR	89000
Y'S III	
ZANY GOLF	49000
ZOOM	59000

ALEX *Mail Service*

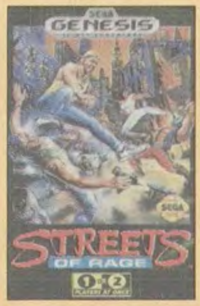
Servizio di vendita per corrispondenza















Megadrive
CD ROM

DISPONIBILE

EARNEST EVANS	125000
HEAVY NOVA	125000
SOL FEACE	119000
WOODSTOCK	125000

























SUPER FAMICOM

CONSOLE SUPER FAMICOM L. 480.000

3D GOLF AUGUST.	149000
ACTRAISER	139000
AREA 88	149000
BATTLE COMM.	IN USCITA
BATTLE DOGEBALL	149000
BIG RUN	129000
BOMBOSAL	109000
CASTELVANIA	169000
DARIUS TWIN	149000
F1 EXAUST HEAT	IN USCITA
F-ZERO	139000
FINAL FANTASI IV	170000
FINAL FIGHT	149000
GANAB. BASEBALL	149000
GOEMON	149000
GRADIOUS III	139000
HOLE IN ONE	139000
HYPER ZONE	149000
JERRY BOY	149000
JOE & MAC	165000
LEGEND OF ZELDA	149000
LEMMINGS	159000
PILOT WINGS	139000
POPULOUS	129000
PRO SOCCER	149000
RAIDEN DENTETSU	159000
RAIDEN TRAD	159000
ROLL PLAY	169000
SD GREAT BATTLE	129000
SD GUNDAM 91	159000
SHOOTING	159000
SILVER SAGA	IN USCITA
SIM CITY	149000
SUPER ALESTE	IN USCITA
SUPER BASEBALL	149000
SUPER E.D.F.	169000
SUPER F. SOCCER	159000
S.GHOST AND G.	169000
S.MARIO WORD 4	139000
SUPER PINBALL	IN USCITA
S. R-TYPE	149000
SUPER STADUM	149000
SUPER TENNIS	149000
THUNDER SPIR.	IN USACITA
TOP RACER	IN USCITA
ULTRA BASEBALL	149000
ULTRAMAN	139000
ZELDA III	149000
JP-KING JOYSTICK	**165000**
ASCII PAD	**65000**

SUPER NES

ACTRAISER	120000
BASEBALL SIM 1000	110000
BASELOADED	106000
BILL LAIMBERT COMBAT	109000
CASTELVANIA 4	129000
CHESSMASTER	120000
D-FORCE	115000
DRAKKEN	120000
FINAL FANTASY II	129000
GRADIOUS III	100000
HOME ALONE	110000
IPER ZONE	99000
LAGOON	119000
PAPERBOY II	115000
PILOT WINGS	110000
POPULOUSE	105000
R-TYPE	110000
RPM RACING	110000
SIM CITY	110000
Y'S III	120000
ADATTATORE FAMICOM	45000





ORDINI Tel. 011/7731114 Fax 011/7731001

ATARI LYNX

LYNX II CONSOLE 189000

AD.SLIM WORD	59000
APB	69000
AWESOME GOLF	
BASEBALL HERO	59000
BILL & TED	69000
BLOCKOUT	59000
BLUE LIGHTING	59000
CABAL	69000
CHECKERED FLAG	59000
CHIPS CHALLEN.	59000
ELECTROCOP	59000
GATES OF ZEN.	59000
GAUNLET III	69000
GOLF CHALLENGE	59000
GRID RUNNER	59000
HARD DRIVIN	69000
HOCKEY	69000
ISHIDO	69000
MS.PACMAN	59000
NFL FOOTBALL	69000
NINJA GAIDEN	69000
PACLAND	59000
PAPERBOY	69000
PIT FIGHTER	69000
RAMPAGE	69000
ROADBLASTER	69000
ROLLING THUND.	69000
SCRAYPAD DOG	59000
TOKI	69000
TOUR CYBERBALL	69000



TURBO SUB	59000
WARBIRDS	59000
WORLD C.SOCC.	69000
XENONPHOBE	59000
ZALOR MERC.	59000
ZYBOTS	69000



SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA IN 24/36 ORE

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTO IL MATERIALE CHE COMMERCIALIZZIAMO



ALEX Mail Service

Servizio di vendita per corrispondenza

GAMEBOY

BATMAN	59000
BATTLE BULL	59000
BLADES OF STE.	69000
BOOMERS ADV	49000
BOXXLE	59000
BUBBLE BOBBLE	59000
BUBBLE GHOST	59000
CASTELVANIA 2	69000
D.DRAGON 2	59000
DRAGON'S LAYR	59000
DUCK TALES	59000
FIRST OF N.S.	59000
GO GO TANK	49000
GREMLINS 2	69000
KLAX	49000
MEGA MAN	59000
MICKEY'S D.C.	59000
NFL FOOTBALL	59000
NINJA BOY	59000
NOBUNAGAS A.	79000
OPERATION C	69000
R-TYPE	59000
ROBOCOP	59000
S D GUNDAM	69000
T.M.N.T. 2	69000
THE PUNISHER	69000
TURRICAN	69000
W W F	69000





GAMEGEAR



AX-BATTLE	69000
CHASE HQ	79000
COLUMS	69000
DONALD DUCK	69000
DRAGON CRYSTAL	69000
DRAGON NINJA	69000
ETERNAL LEGEND	89000
FANTASY ZONE	79000
FORBIDDEN CITY	69000
FRAY	79000
FROGGER	69000
GALGA 91	69000
GEAR SHINOBI	69000
MAPPY	69000
MICKEY MOUSE II	69000
NINJA	79000
NINJA GAIDEN	79000
OUT RUN	79000
PONGO	69000
PSYCIC WORLD	69000
RASTAN SAGA	79000
SHINOBI	69000
SPACE HARRIER III	69000
SUPER GOLF	69000
SUPER MONACO GP	69000
WAGA LAND	79000
WONDERBOY	69000
WORLD ICE HOCK.	79000

GAMEGEAR 279.000





PC ENGINE

1941	135000
ADVENTURE ISL.	79000
AEREO BLAST	79000
AFTER BURNER II	69000
AGEDAMA	99000
ALICE 2	69000
ARMED COP 2	59000
ARMEDF	59000
BALLISTIX	99000
BARBUMBA	59000
BE BALL	59000
BEACH VOLLEY	59000
BOOMER NAN.	99000
BOXING	69000
CHASE HQ	59000
CHASE HQ II	89000
CRAZY WREASTLING	99000
CYBER POLICE	69000
CYBER CORE	59000
DARIOUS PLUS	69000
DEAD MOON	69000
DEEP BLUE	59000
GOMOLA SPEED	59000
OPERATION WOLF	79000
OUT RUN	119000
OVER RIDE	59000
P-47	69000
PACLAND	59000
PAC MAN 2	79000
PLAYBOY ADV	99000
RACE DASH 2	59000
R-TYPE	59000
R-TYPE II	59000
RASTAN SAGA 2	49000
SALAMANDER	99000
SHANGAI	99000
SHINOBI	59000
SIDE ARMS	79000
SKWEEK	89000
SOCCER	69000
SON SON 2	59000
SPACE HARRIER	59000
SUPER VOLLEYBALL	59000
SWEET HEART	59000
TENNIS	79000
TIGER DO	59000
TING SING DRAGO.	89000
TOMMA	99000
TOT HELI	49000
TOY SHOP BOY	59000
VEIGUES	49000
VIGILANTE	49000
VIOLENT SOLDIER	69000
VOLFIEV	59000
W-RING	69000
WONDER MOMO	59000





Pc engine 240.000

Pc engine GT 599.000

NEW

NEO•GEO

ASO II	MAGICAN LORD	SUPER SPY
CYBER LIP	MAJHON	TOP P. GOLF
EIGHT MAN A.	NAM 1975	BURNING FIGHT
GHOST PILOT	NINJA COMBAT	BASEBALL S.
JOY JOY KID	RIDING HERO	
KING MONSTER	ROBO ARMY	
BOWLING	SENGOKU	

NEO•GEO 740.000

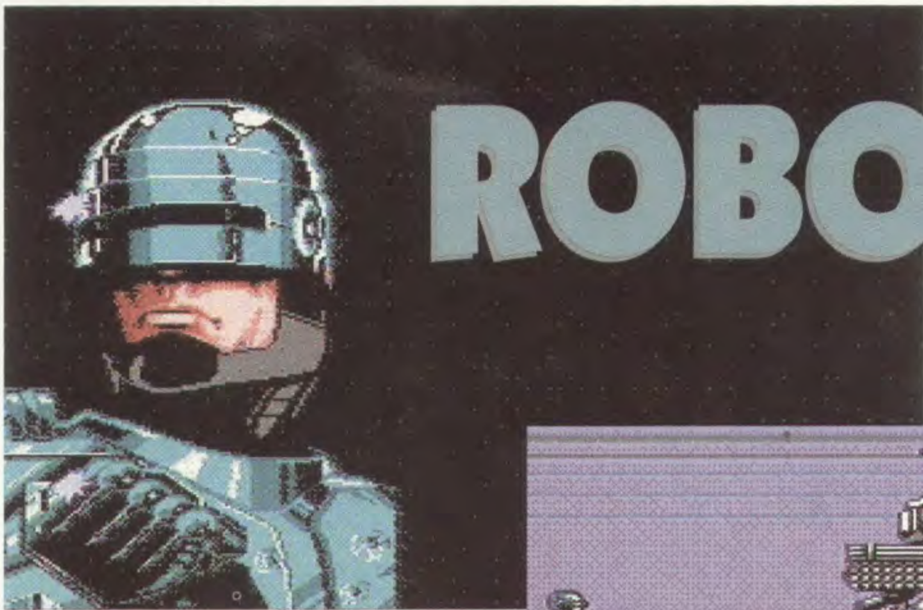
ORDINI

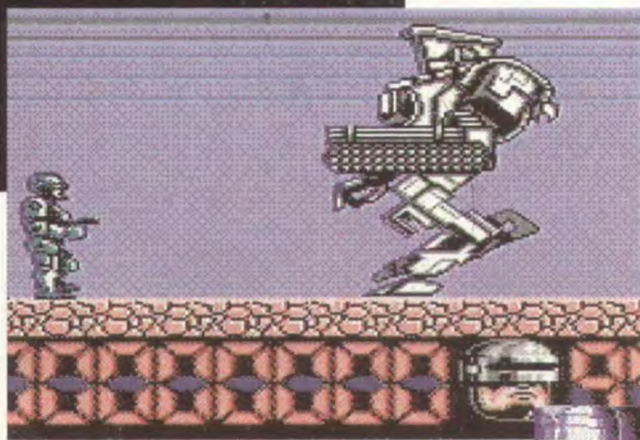
Tel. 011/7731114

Fax 011/7731001

ROBOCOP 2

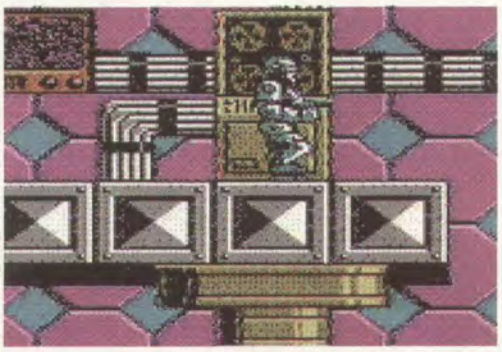
NINTENDO NES





Uno dei mostri di fine livello.



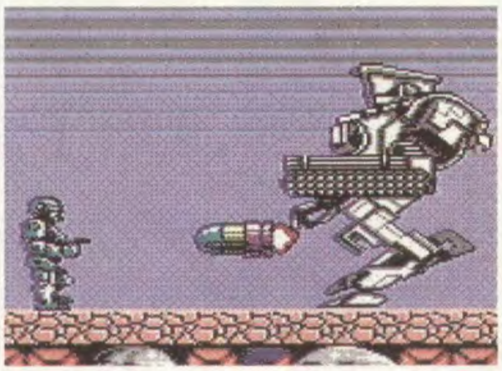








"Di un po', è vero che mangi gli omogeneizzati come i bambini all' asilo?"



Dopo aver scoperto gli intrallazzi del suo crudele creatore, l'androide più legale della storia del cinema ritorna sugli schermi televisivi (sempre che inseriate la cartuccia nel Nes, s'intende!).
La situazione è peggiorata nella vecchia Detroit (chissà perché "vecchia", è molto più antica Atene e lì le cose non vanno poi meglio...); poliziotti in sciopero, nella Megacorporazione anche il lavavetri è corrotto e vuole la mazzetta per lavarti il vetro dell'ufficio, e i delinquenti girano indisturbati per le vie della città. Ma la peggior minaccia viene dall'ultima produzione chimica di un padrino della malavita, Cain, che ha creato una sostanza altamente nociva, battezzata molto appropriatamente "nuke"!
Naturalmente non basta un solvente qualsiasi per migliorare la situazione, ma ce ne vuole uno di acciaio inossidabile, più forte di Terminator e più buono di Terminator 2, che indossa una bella corazza di titanio invece della calzamaglia blu con la S gialla, e che beve olio Paraflu al posto delle noccioline di Super Pippo...
Ma sì, Robocop 2, cioè voi! Infatti nelle prossime due settimane dovrete distruggere tutto il potenziale chimico di Cain, fargli possibilmente la pelle, per poi ritrovare il suo macabro cervello in un altro Robocop 2, e blastarlo di nuovo via, prima che vi soffi il posto di lavoro. Buona Pasqua!





Neon

COMMENTO & VOTO

82%

Distruggere Cain due volte per diventare un fiorista! Non la massima delle aspirazioni, ma é abbastanza divertente su NES. Robocop si muove molto bene sullo schermo, accompagnato da appropriati effetti sonori. I livelli sono piuttosto simili tra loro, ma le difficoltà cambiano abbastanza per spingervi a completarlo. Grazie per la vostra collaborazione...

LIVELLI TU CHE LIVELLO ANCH'IO!

Livello 1, 2 & 3 - Il Complesso Del Fiume Rosso

No, non siete finiti in Cina, ma dovrete vedervela con un sacco di cattivoni. Prima all'esterno, poi all'interno del mega complesso chimico di Cain. Ricordatevi di distruggere le lattine tossiche!

Livello 4 & 5 - Sludge Plant: Sempre più vicini a Cain; evitate li barili che sembrano intenzionati a venirvi addosso (peccato non siano di birra, NdR).

Livello 6 & 7 - HQ: Entrare nel Quartier Generale di Cain è semplice come distruggere la Morte Nera di Guerre Stellari, e siete pure senza caccia ad ala a X!

Livello 8 - Cain!: Finalmente potete spiegare a Cain i principi della Ragion Pura Kantiana... Occhei, avete capito che scherzavo e che dovete evitare i suoi colpi fino a blastarlo via!

A questo punto verrete trasformati in... Robocop 2 (in cosa pensavate di essere trasformati, in Pippo Baudo?).

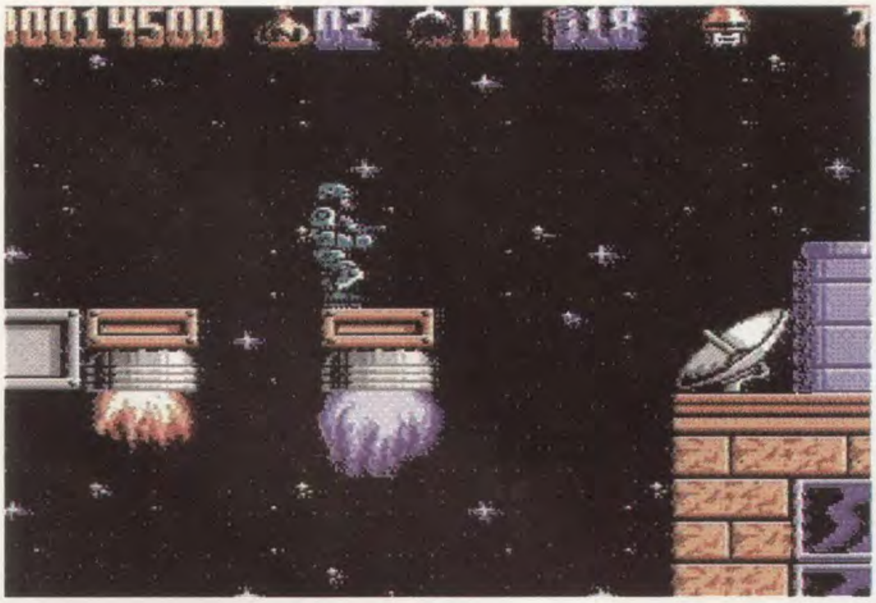
Livello 9-13 il Civic Centrum: Superate tutti questi livelli per arrivare allo scontro finale con il vostro concorrente, creato dall'unione di una lattina di Pepsi e il cervello malato di Cain!

Livello 14 & 15 - Scontro Finale!: Blastatelo! Non è semplice cavarsela contro questo mostro di latta (senza offesa!) ma ce la potete fare con un po' d'esercizio. Se ce la fate, potrete ritirarvi e fare il fiorista!

SCHEDA TECNICA

Titolo	Robocop 2
Casa	Ocean
Distribuzione	Ufficiale
N°Giocatori	1 o 2
Continua?	Si
Livelli di Difficoltà	1

SPARATUTTO

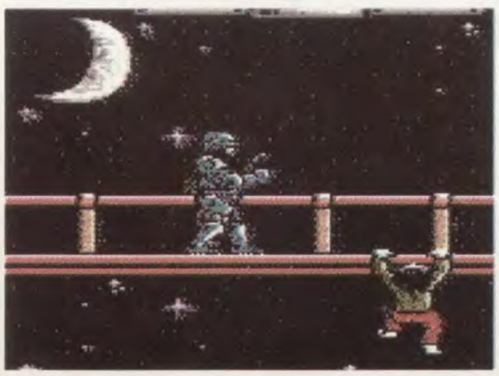


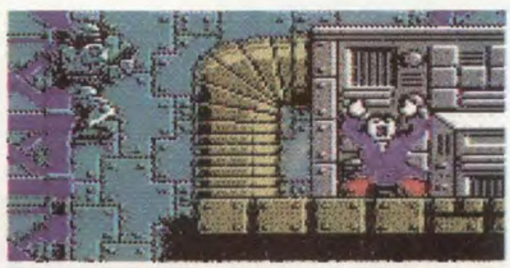
Ma chi ha detto che un'ammasso di latta non possa volare?

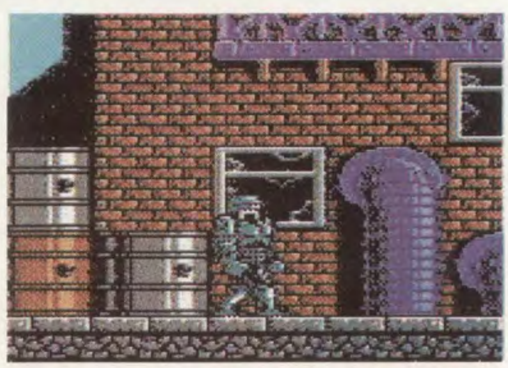
SOTTO CONTROLLO











BRIC-A-BRAC DEL ROBOT MODERNO E DISINVOLTO

Batteria: Semplice aggeggino, molto utile per ricaricarsi dopo una notte di follie o uno scontro con Robocop 2.

ARMI: Potrete contare su un vasto arsenale, dalle puzzole robotiche allo Sparo in Tree Direzioni, o dal Super Destroyer, che fa piazza pulita davanti a sé, all'Armour Piercing Bullet, utilissimo se dovete scambiare qualche idea con un Leopard (carro armato in dotazione alla NATO).

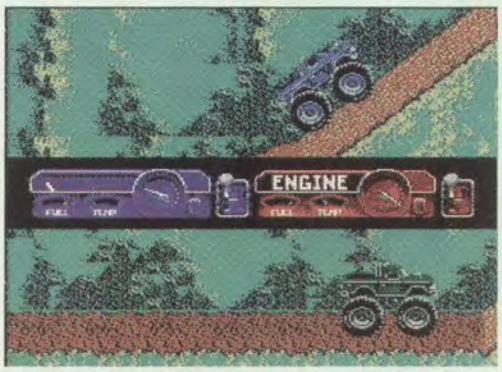
Capsule d'invulnerabilità: Prendendo una di queste capsule, niente più potrà minacciare la vostra carcassa metallica, né Cain né la ruggine. Finché dura...

NINTENDO NES

BIGFOOT

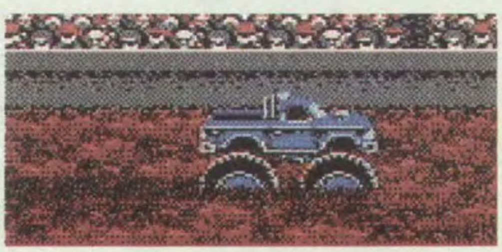


"Buongiorno cari amici sportivi! Quest'oggi daremo uno sguardo alla manifestazione più seguita negli States in questo momento: the Bigfoot Competition, le gare che hanno per protagonisti quei fuoristrada che montano delle ruote del diametro di due metri abbondanti. Infatti proprio tra poche ore partiranno i concorrenti (tra cui i super-favoriti Greg the Growler e Charlie the Charger) a bordo dei loro 4WD da Los Angeles alla volta di New York.
L'intera competizione è divisa in tappe, ognuna da superare in due gare. La prima sarà sempre una Cross Country in cui i partecipanti potranno raccogliere vari premi in dollari o alcuni utilissimi oggetti-premio per arrivare primi alla postazione di controllo di fine percorso. Invece la seconda prova di tappa verrà scelta tra alcune gare che, a coppie, i gareggianti dovranno superare. Infatti per rendere più emozionanti queste sfide verranno posti a confronto due piloti al meglio delle 2 gare su 3.
Alla fine di ogni frazione di tappa ciascun pilota riceverà un premio in denaro (tanti sonanti dollari per potenziare o riparare il proprio mezzo a quattro ruote motrici e per pagare la quota di ogni gara) e soprattutto importantissimi punti (importanti perché vince il giocatore con più punti al termine della competizione). Attenzione se uno dei concorrenti non può pagare la quota prima di una delle gare di campionato, verrà automaticamente squalificato. Bene ho detto tutto, ora un po' di pubblicità e poi subito le immagini della prima tappa L.A. - Mesa."





Un momento della prova speciale. È un'ottima occasione per raccogliere bonus e dollari.



OGGETTI UTILI E MENO UTILI

Circular Saw : Questa lama affetta i nemici e li serve in tavola freschi e ben conservati.

Protective Shield: Finalmente qualcosa con cui difendersi! Ottimo per evitare di essere serviti a tavola... (di un po', hai fame?)

Wrench: Quando raccoglierete la Chiave Inglese, riparerete i danni del vostro Big Foot e vi verrà servito un espresso (con o senza zucchero? NdR).

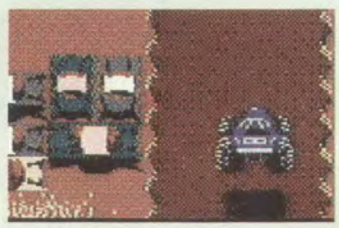
The Spring: Le super sospensioni firmate da Super Dupont! Garantite per tutta la vita!

Nitro: Brmm, Brmm, metti un giaguaro nel motore! Innesterete il Turbo del vostro BigFoot.

Cashola: Dollaroni! Finalmente un po' di grana, che i miei non mi sganciano un tubo! Oltretutto mi serve per migliorare il veicolo...

CheckPoint: Il traguardo: se arrivate per primi guadagnerete 4000 dollari sonanti.

Come le "Micro Machine", i BigFoot si arrampicano ovunque.



Il prezzo di un pneumatico per il BigFoot è pari allo stipendio di un redattore di Gheim Pauà



Mystere

COMMENTO & VOTO

85%

Bigfoot è uno di quei giochi che dovrebbe essere presentato in TV da Dan Peterson (per me numero tre o quattro, al massimo due) per poter gustare del tutto "l'americanata" di questo sport, famosissimo negli States ma praticamente sconosciuto in Italia (comunque chi vuole può divenire facilmente fan di Bigfoot, basta leggersi il manuale).
Passiamo ora al gioco in se stesso: *Bigfoot* presenta in pratica due giochi nella stessa cartuccia, il Cross Country a scrolling verticale molto veloce e divertente è basato sulla velocità e la dinamicità delle due macchinone in gara, mentre le gare di campionato sono a scrolling orizzontale più lento del primo, ma anche molto più difficili da portare a termine. Questa difficoltà costerà ai giocatori in erba molto fatica per imparare la tecnica d'accelerazione.
La grafica e il sonoro sono ben curati, e se state cercando un gioco di corsa un po' diverso dal normale, lo avete trovato!



Le varie tappe da Los Angeles a New York prevedono numerose prove che mettono a dura prova il vostro "piedone"...

SCHEDA TECNICA

Titolo	Bigfoot
Casa	Acclaim
Distribuzione	Ufficiale
N°Giocatori	1 o 2
Continua?	No
Livelli di Difficoltà	1

SPORTIVO

GARE DI CAMPIONATO

CROSS COUNTRY: Non è proprio una delle gare ma bensì la prima frazione di ogni tappa. È abbastanza semplice finire la gara con la corona d'alloro al collo e la miss che vi sbaciucchia da tutte le parti (non pensate subito a qualcosa di strano, pervertiti!) (senti chi parla...NdR). Tenete da parte un nitro per usarlo quando si vede la linea del traguardo, e cercate non solo di raccogliere oggetti e soldi, ma soprattutto di causare più danni possibili all'avversario, disturbandolo il più possibile e impedendogli di raccogliere i 1000 Dollari per partecipare alla gara successiva.



CAR CRUSH: Riuscire in questa impresa è un ottimo allenamento per cercare di arrivare da Milano a Napoli, seguendo l'Autostrada del Sole, il pomeriggio del 15 di Agosto in tre ore. Dovete infatti passare sopra a una colonna di auto messe trasversalmente cercando di arrivare a due traguardi: vincere la gara e distruggere il più possibile le auto (per stimolarvi pensate che siano quelle dei professori che l'anno scorso vi hanno rimandato in tutte le materie e con un 7 in condotta) per guadagnare molti più punti. Potenziate il più possibile i pneumatici e le sospensioni.

MUD RACE: In questa gara sarà messa a dura prova non soltanto la potenza del vostro bigfoot ma anche la vostra igiene personale! Dovrete infatti affrontare un percorso completamente infangato in cui voi e il vostro 4WD sarete immersi nel fango fino all'orsacchiotto attaccato sul parabrezza regalatovi dalla vostra fidanzata prima della partenza. Utilizzate il Super Charger quando siete impantanati, potenziate pneumatici e cambio.

HILL CLIMB: Per superare questa prova consiglio vivamente la lettura di "Come Scalare il Monte Rosa e tornare per raccontarlo" del famosissimo autore H. G. de Mountee (Edizioni Tascabili) e di potenziare il cambio e le sospensioni. In questa frazione è meglio utilizzare le marce basse.



TRACTOR PULL: A chi non è mai capitato di dover trainare l'auto di una bella bionda con il proprio diesel? Beh, questa gara sotto alcuni punti di vista è molto simile, infatti dovrete trainare con il vostro Bigfoot un trattore e, ovviamente, arrivare per primi al traguardo. Per riuscire al meglio in questa prova vi consiglio un altro libro, "L'Agriturismo: cui prodest?" (ma non si scrive "qui prodest"? NdR) di Q. W. Erty e di potenziare pneumatici e il motore.

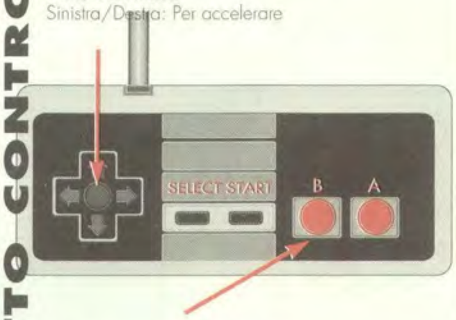
CAR CRASH DRAG RACE: Attenzione! Arrivati a questo punto non potete certo pensare di arrendervi, quindi attenti a come vi comportate! Dovrete affrontare un doppio ostacolo, una combinazione tra il parcheggio di San Siro il giorno del derby (naturalmente dovrete passare sopra le auto, non cercare un buco per parcheggiare e andarvi a vedere la partita) e il campo del Luigi Ferraris IV dopo che ha piovuto per due ore. Potenziate le amate sospensioni.

OYSTER BAY CHAMPIONSHIP DRAG RACE: È praticamente la gara di prima, però questa è la vostra ultima chance per vincere la coppa! Cirripao!

SOTTO CONTROLLO

GRASSETTO CROSS COUNTRY
CHIARO GARE DI CAMPIONATO

- Su: per accelerare - Giù: per frenare
Dx/Sx: per sterzare sinistra/destra
- Su/Giù: niente
Sinistra/Destra: Per accelerare

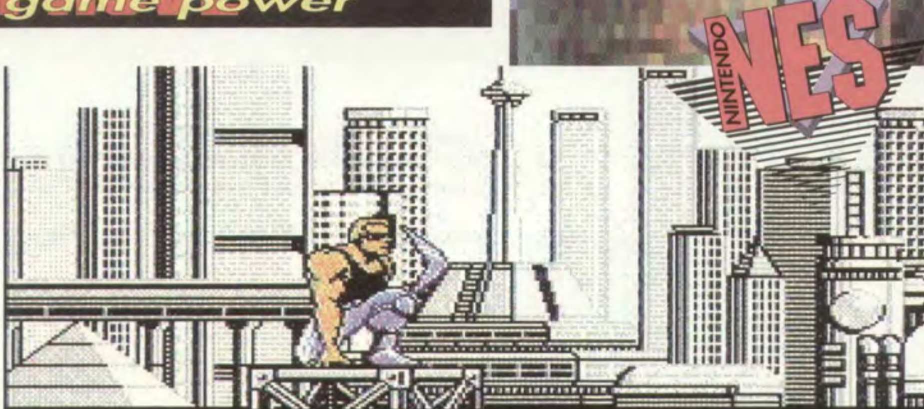


- Per utilizzare gli oggetti raccolti
- Per usare il Super Charger





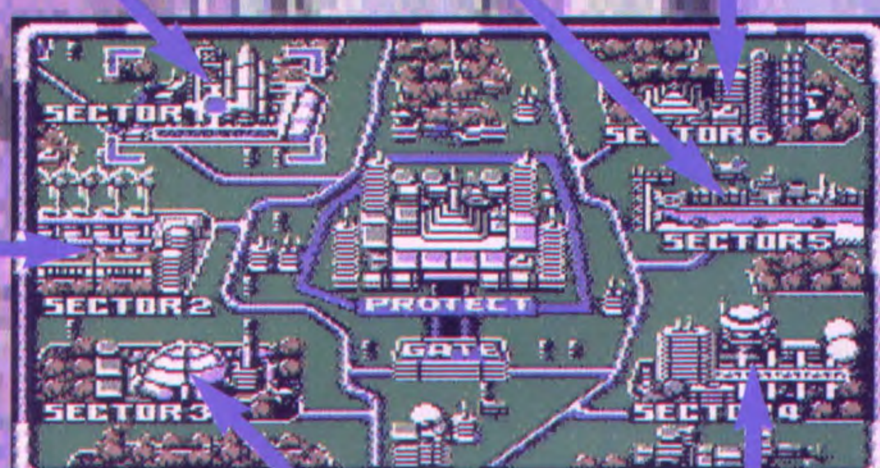
(sotto) lo schermo che vi permette di potenziare il vostro mezzo. "Siate oculati nelle spese", come dice Zia Maria.



POWER BLADE







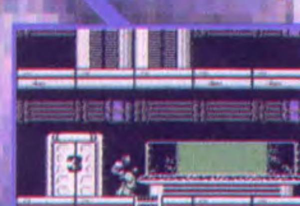
Aiuto, aiuto, terroristi alieni hanno *occupato il computer centrale di* controllo della città. Dai rubinetti esce musica e la radio sta allagando il soggiorno. Che fare? Qui ci vuole il capo della sicurezza in persona, l'inossidabile NOVA!

Il complesso che ospita il computer è diviso in sei settori periferici e uno centrale. A ogni settore periferico è stato assegnato un agente.



Questi agenti sono in possesso di una carta di identità che permette di accedere in una (sorvegliatissima!) camera di sicurezza nella quale sono conservati i nastri di memoria del computer. Recuperati i sei nastri, basterà superare le difese del complesso centrale e sconfiggere l'ultimo guardiano per riportare pace e armonia nella metropoli.

La struttura è quella tipica di un gioco a piattaforme. L'arma di NOVA è un micidiale boomerang in lega speciale che può essere scagliato nelle quattro direzioni. Una barra di potenza in cima allo schermo indica quanto lontano può essere scagliato il boomerang. Questa barra aumenta raccogliendo alcuni bonus, mentre altri moltiplicano il numero di boomerang a disposizione. Altri oggetti utili sono le granate, i serbatoi di energia e le armature alla Robocop che proteggono NOVA dai colpi avversari. Indossando queste armature, inoltre, si ha diritto di lanciare la "Power Blade", l'arma più potente presente nel gioco. Tutti questi gadget possono essere raccolti durante la partita.




Il giocatore può decidere liberamente in quale ordine affrontare i sei settori esterni. Ogni settore completato rivela una parola chiave che può essere inserita all'inizio del gioco per iniziare la partita dal punto in cui si era smesso.



"Il boomerang, questo sconosciuto." Se questo è il vostro credo non avrete molte speranze di salvare il mondo.

BONUS & CO


Granate: Si attivano premendo "select", e distruggono o danneggiano tutti i nemici presenti sullo schermo.


Stelle: Aumentano il potere di lancio del boomerang.


Hamburger: Aumentano la riserva di energia di NOVA.


Moltiplicatori: x2 o x3, aumentano il numero di boomerang a disposizione.

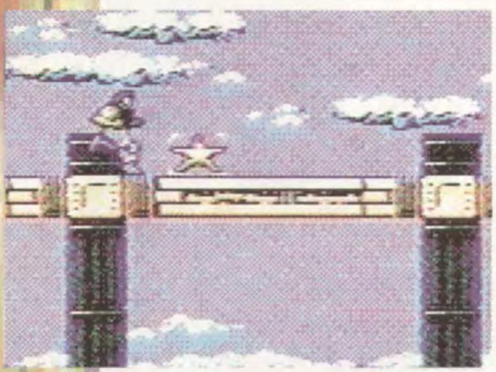


Boomer 2 & Boomer 3: Varianti più potenti dell'arma base.

Armatura: Protegge da tre colpi e permette di scagliare la Power Blade.

Serbatoio di Energia: Reintegra completamente il livello di energia.





SCHEDA TECNICA

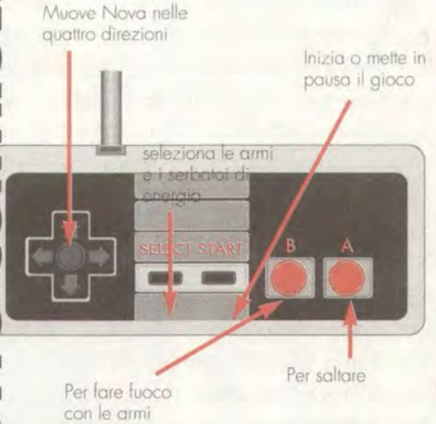
Titolo	Power Blade
Casa	Taito
Distribuzione	Ufficiale
N°Giocatori	1
Continua?	Si
Livelli di Difficoltà	1

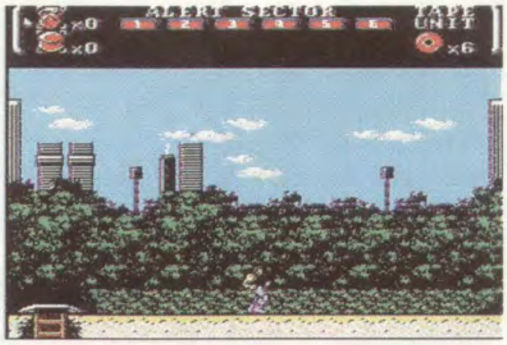
PIATTAFORME

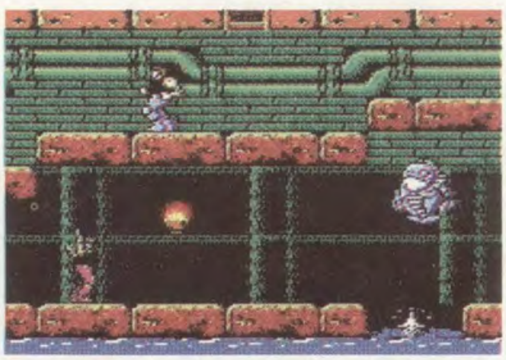


Nova, un uomo - un vero uomo - che accetta la sfida che le maccine gli lanciano. Infatti se vedete un tipo che corre sulla tangenziale state certi che è lui.

SOTTO CONTROLLO







COMMENTO & VOTO


Raist

I giochi di piattaforme sono uno dei punti di forza delle console, ma insieme uno dei punti deboli: sono troppi! Occorrono una giocabilità superba e una "trama" ricca di varianti e momenti frenetici per innalzarsi al di sopra della poco aurea mediocrità. Da questo punto di vista *Power Blade* non delude; è un gioco avvincente e impegnativo, e la possibilità di accedere ai diversi livelli nell'ordine desiderato garantisce varietà di partita in partita. Un sistema di codici d'accesso permette di riprendere il gioco da dove lo si era interrotto; la cosa forse nuocerà alla longevità, ma permette al giocatore di non vedere frustrati i propri sforzi solo a causa di un paio di mosse sfortunate. Non è un capolavoro assoluto, ma certamente un titolo caldamente consigliato. Del resto, non tutti i giochi devono per forza essere paragonati a Mario! D'accordo, la trama non è delle più originali e distruggere robot impazziti diventa presto più una routine che un divertimento, ma in fondo *PowerBlade* sa essere piacevole senza uscire dalle righe.

86%



SONIC THE HEDGEHOG

Il malefico Dottor Robotnik ha avuto un'idea assai originale: conquistare la terra (ayeah!).
Per attuare il suo losco progetto sta rapendo innocenti animaletti per poterli trasformare in terribili robot che costituiranno poi la sua armata. Solo un tipo veramente duro può riuscire a fermarlo e a liberare le innocenti creature. Sfortunatamente però il Rambo di turno è gravemente malato (è infatti afflitto da una forma cronica del Ginocchio della lavandaia) e così, in carenza di eroi,si decide di affidare la missione all'unico animaletto sfuggito a Robotnik, un piccolo porcospino blu di nome Sonic che dalla sua ha solamente gli aculei e una incredibile velocità. Il nostro eroe dovrà attraversare una serie di 6 livelli a scrolling multidirezionale, ognuno composto da 3 sotto livelli. Eccolo quindi rotolare giù per colline, tuffarsi in gelide acque, attraversare oscure grotte sotterranee, infilzare nemici con i suoi aculei fino a raggiungere la base del malefico Dottore, situata in un dirigibile, dove avverrà lo scontro finale. Ora c'è da dire che anche se l'idea di base è la stessa della versione per MegaDrive il gioco è molto diverso. Non si tratta infatti di una semplice conversione ma di un vero e proprio riadattamento del soggetto per Master System; lo schema di tutti i livelli è cambiato e anche il bonus stage è completamente differente ma nonostante ciò tutto è superbo. Veramente una nota lieta per tutti i possessori di questa console.







I LIVELLI

GREEN HILL ZONE : Sonic deve rotolare giù per le colline e nuotare nelle gelide acque fino a raggiungere la caverna sotterranea

BRIDGE ZONE : In questa zona bisogna attraversare i ponti prima che crollino.Il vero problema è dato dai tronchi mobili che devono esser utilizzati per raggiungere le parti più alte dello schermo

JUNGLE ZONE : Nella tetra giungla si è circondati da fiori e piante esotiche che si dovrano utilizzare come piattaforme. Quando poi si raggiungono le cascate bisogna fare particolare attenzione a come si sceglie il tempo del salto altrimenti sparirete per sempre.

LABYRINTH ZONE : Sonic deve esplorare un intricato labirinto subacqueo contornato da lance, ricci e sfere rotanti ricordandosi, naturalmente, di respirare.

SCRAP BRAIN ZONE : In questo livello bisogna spiccare grandi balzi per raggiungere le parti più alte dello schermo per entrare poi in un intricato labirinto dove bisogna fare attenzione a botole, nastri trasportatori e lancia fiamme.

SKY BASE ZONE : In questa ultima sessione vi aspettano raggi laser, missili, botole e il malefico dottor Robotnik. È giunto il momento di cancellarlo dalla faccia della terra e che lo sforzo sia con voi.





Alcuni livelli hanno lo stesso nome della versione per Megadrive, ma sono stati completamente riadattati.









BONUS STAGE

Anche nella versione Master System di *Sonic* concludendo uno stage con più di 50 anelli si ha la possibilità di giocare un livello bonus.

Questo non è, come su MegaDrive, un labirinto rotante bensì un vero e propio flipper nel quale, sballottati a destra e a sinistra potrete collezionare anelli, vite e continua che però vi verranno accreditati solo se completerete lo stage in un minuto.

Il nostro caro porcospino deve essere caduto in una pentola di mercurio da piccola a giudicare dalla sua velocità.



Il malifico Dottor Robothik vi attaccherà utilizzando alcune delle sue incredibili invenzioni.



NEMICI

Eccovi alcuni dei simpatici scagnozzi del Dottore.

CHOPPER : Pirana robot che balzeranno fuori dall'acqua appena attraverserete un ponte; fate quindi attenzione onde evitare spiacevoli morsicate



ROLLER : Porcospini meccanici praticamente indistruttibili la vostra unica possibilità è scappare



JAWS : Si è proprio lui lo SQUALO



BUZZ BOMBER : Api assassine che ora al posto del pungiglione hanno un più comodo e preciso cannone



CATERKILLER : Bruco corazzato; l'unica possibilità che avete per ucciderlo è quello di rotolare e di colpirgli la testa



NEWTRON : Molto simile ai Buzz Bomber, attenzione però perché compaiono dal nulla !



BURROBOT : Piccoli minatori meccanici che troverete soprattutto nel quarto livello, non sono particolarmente pericolosi ma fastidiosi specialmente quando siete in debito di ossigeno



RAVES

COMMENTO & VOTO

Ho atteso con molta trepidazione l'uscita di *Sonic* per Master System sopratutto perché volevo vedere come i programmatori della Sega avrebbero riprodotto uno degli aspetti fondamentali del gioco, ovvero la velocità. Temevo infatti che per ottenere uno scrolling fluido e altrettanto rapido si sarebbe trascurata la grafica, ma le mie paure sono scomparse non appena ho iniziato a giocare. Tutto è fantastico; i personaggi sono disegnati ottimamente con animazioni mozzafiato , i fondali sono curatissimi (il quarto livello è praticamente identico a quello del MegaDrive) e anche il sonoro, punto debole di molti prodotti dell'8-bit Sega è decisamente buono. Se a tutto ciò poi aggiungiamo una giocabilità pari a quella della sua controparte a 16-bit ci troviamo davanti a un gioco che deve esser considerato uno dei migliori prodotti per il Master System di tutti i tempi, se non il migliore.

POWER GAME

95%



Il Bonus Stage garantisce un sacco di punti, ma il tempo per terminarlo é decisamente limitato.





I nemici di Sonic sono pericolosi ma il nostro Porcospino tuttofare sa cavarsela Benissimo.

TUTTO CIO' CHE AVRESTE SEMPRE VOLUTO...

SAPERE DELLO SCHERMO

RING: Indicano il numero di anelli che possedete, se venite toccati da un nemico li perderete tutti

TIME : Indica il tempo impiegato per compiere un livello

FACCIA DI SONIC : Indica il vostro numero di vite

SONIC : Vi devo proprio dire chi è costui?

ANELLI : Collezionatene almeno 50 ed entrerete nel livello bonus

NEMICO : Indovinate un po' cosa gli dovete fare

SOTTO CONTROLLO

Per andare a destra e a sinistra

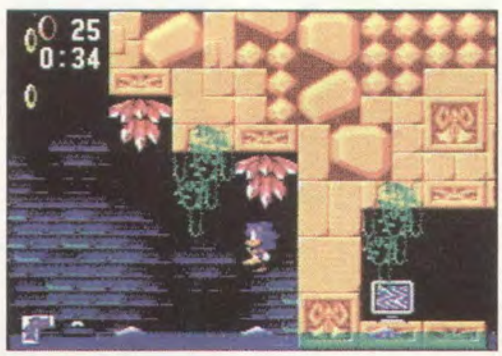


Per saltare e colpire gli avversari/ per iniziare il gioc

Per saltare e colpire gli avversari



La velocità frenetica dell'azione può far dimenticare che lo scopo del gioco è sopravvivere.



Livello dopo livello Sonic si avvicina al duello finale con il Dr. Robothik.



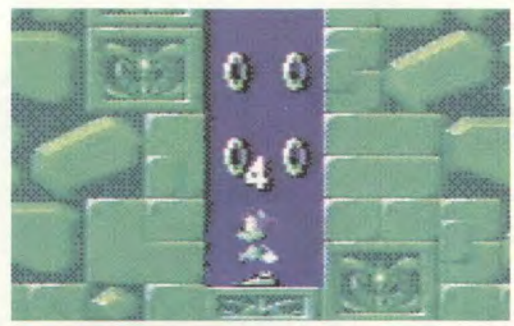


SCHEDA TECNICA

Titolo	SONIC THE HEDGEHOG
Casa	Sega
Distribuzione	Ufficiale
N°Giocatori	1
Continua?	Si
Livelli di Difficoltà	1

PIATTAFORME





MONITOR E OGGETTI VARI

MONITOR CON FRECCIA : Vi permette in caso di decesso di riprendere il gioco da quel punto

MONITOR CON ANELLO : Ecco a voi il modo più comodo e rapido per guadagnare 10 anelli

MONITOR CON SCUDO : Rende Sonic invulnerabile a un tocco dei nemici

SUPERSCARPE : Permette a Sonic di raggiungere una velocità davvero supersonica

INVINCIBILITA' : Quando Sonic romperà questo monitor verrà circondato da stelline che lo renderanno invincibile per alcuni secondi

SMERALDI DEL CAOS : A differenza della versione MegaDrive qui se ne trova uno per ognuno dei 6 livelli e vi permetteranno di sconfiggere definitivamente Robotnik

CONTINUA : Sono reperibili solo nei livelli bonus e danno la possibilità di continuare il gioco una volta che si arriva al fatidico game over

MONITOR CON SONIC : Aggiungono una vita al nostro eroe

CIAMPITTI ANTONIO

NEXT COMPUTERS
VIA BUGATTI, 13
20017 RHO (MI)
TEL. (02) 93505280 R.A.
FAX (02) 93505219

CHIAMATA DIRETTA UFFICI SPEDIZIONI
TEL. (02) 93505942

NEXT COMPUTERS — Accessori Hardware e Software

VENDITA PER CORRISPONDENZA SU TUTTO IL TERRITORIO NAZIONALE E PAESI LIMITROFI.
ORDINAZIONI 24 ORE SU 24 - SERVIZIO COMPUTERIZZATO.

Un computer va acquistato solo presso una ditta specializzata, Ciampitti Antonio opera in collaborazione con la moglie Cattaneo Loredana nel settore computers da ben 13 anni. Ha fondato varie ditte, tra cui alcune ora cedute ancora operanti. Ha editato ben 28 numeri di riviste con acclusa cassetta o disco di programmi per computers. È stato il primo in Italia a distribuire Sinclair QL; il famoso PC 1512 Amstrad, prima ancora che esistesse la stessa Amstrad Italia SPA; ha venduto il primo Amiga 1000 nel ben lontano 1984.
Pertanto è in grado di consigliare il cliente e guidarlo all'acquisto, secondo le sue esigenze, garantendogli un servizio post vendita per gli accessori, il software, l'assistenza, la riparazione e l'installazione, sia a livello hobbistico, sia a livello professionale.
Pensaci !!!!!!!!!

Chi vende "Bidoni", prima o poi ne deve subire le proteste e a noi piace vivere sereni in pace con la nostra coscienza. Grazie.

Queste notizie sono verificabili da articoli apparsi su La Notte, Europeo, Commodore Gazette, Panorama, di vari anni addietro, in cui si parla di quanto sopracitato.

SEGA MEGADRIVE

PAL con cavi e joistick L. 270.000



••••••GAME CARTRIDGES••••••

Aereo Blaster	L. 85.500
Afterburne	L. 109.000
Alex Kidd	L. 60.800
Aien Storm	L. 64.800
Altered Beast (English Manual)	L. 32.000
Arcus Odysee	L. 95.000
Arrow Flash	L. 28.800
Atomic Robokidd	L. 43.200
Axie	L. 45.000
Bare Knuckle	L. 83.000
Basketballo	L. 80.000
Batman	L. 90.000
Battle Golfer	L. 36.000
Battle Ship Gamola	L. 100.800
Block Out	L. 91.000
Bonanza Brothers	L. 66.600
Burning Fores	L. 39.600
Century ?????	L. 87.000
Commando II	L. 90.000
Crack Down	L. 43.200
Dai Sempu (Shooting)	L. 32.400
Daimkaimura	L. 68.400
Dangerous Seed	L. 60.000
Darius II	L. 54.000
Darwin 4081	L. 31.000
Devil Crush	L. 100.800
Dick Tracy	L. 43.200
Dino Land	L. 66.600
Dynamite Duke	L. 62.000
Elemental Master	L. 57.600
Eswat	L. 32.400
Fastest 1 (NTSC)	L. 75.600
Final Blow	L. 120.000
Fire Mustang	L. 90.000
Flioky	L. 102.000
Forgotten World	L. 64.800
Gaiares	L. 54.000
Gain Ground	L. 46.800
Ghostbusters	L. 28.800
Ghouls' Mohost	L. 94.000
Golden Axe	L. 61.200
Granada	L. 34.200
Gynoug	L. 82.800
Hardneill	L. 139.000
Hard Driving	L. 80.000
Heavy Unit	L. 54.000
Hell Fire	L. 38.000
Hurriball	L. 50.000
Incondor	L. 45.000
Ishido ???	L. 140.000
Jewel Master	L. 77.400
James Poll	L. 91.000
Joe Montana Football	L. 52.000
Junction	L. 68.400
Kageki	L. 57.600
Klax	L. 36.000
Ko-Go Kid	L. 82.000
Ken North	L. 75.000
King Country	L. 80.000
Legend of Raiden	L. 90.000
Leynos	L. 32.400
Magical Hat	L. 43.200
Marvel Land	L. 63.000
Mega Panel	L. 43.200
Mega Tracks	L. 68.400
Mickey Mouse	L. 68.400
Midnight Resistance	L. 72.000
Monster Lare	L. Tel.
Monster Yoko	L. 77.400
MoonWalker	L. 36.000
Out Run	L. 68.400
Phantasy Star	L. 160.000
Phelios	L. 46.000
Populos	L. 57.000
Rambo III	L. 85.000
Rastan Saga II	L. 43.200
Shadow Dancer	L. 41.000
Sonic The Hedgehog	L. 73.800
Spider Man	L. 77.400
Star Cruder	L. 91.000
Strider Hiryu	L. 57.600
Super Hair Wolf	L. 61.200
Super Hang On	L. 58.000
Super League	L. 57.000
Super Master Golf	L. 62.700
Super Monaco GP (NTSC)	L. 72.000
Super Shinobi	L. 61.000
Super Woller Ball	L. 64.800
Sword Of Sodan	L. 74.100
S. Thunder Force II	L. 60.800
Thunder Fox (NTSC)	L. 90.000
Vertour	L. 62.000
Verytex	L. 54.000
Volfield	L. 54.000
Wardner Forest	L. 54.000
Whip Rush	L. 28.800
Wonders III	L. 53.000
World Cup Soccer	L. 63.000
Xdr	L. 33.000
Zero Wings	L. 64.800

ARRIVI GIORNALIERI DI CARTRIDGE DA HONG KONG



DIVERTIMENTO TOTALE

ACTION REPLAY

ENERGIA INFINITA
PIU' LIVELLI
PER SEGA MEGA DRIVE

Questa rivoluzionaria cartuccia ti dà la possibilità di giocare all'infinito. Energia e potenza senza limiti, imbattibilità totale. Inserendo i codici parametro potrete usare qualsiasi livello del game anche mai raggiunto. Processore usi programmato per scratchare i vostri game; è in grado di supportare giochi fino a 4 mega - anche tipi nuovissimi. Chiunque può usarla non serve saper programmare è sufficiente saper giocare.

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO PUBBLICARE TUTTO IL MATERIALE TRATTATO...

RICHIEDI IL NOSTRO CATALOGO GRATUITO!

AI PREZZI RIPORTATI IN QUESTE PAGINE VA AGGIUNTO IL 25% DI DAZIO DOGANALE DA APPLICARSI SOLO SUI GIOCHI IN CARTRIDGE



PSYCHIC WORLD

Nel cuore di una verde e tranquilla foresta, il Dottor Knavik stava lavorando ai suoi esperimenti riguardanti i poteri extra sensoriali, ESP. Naturalmente un professore non è un professore se non è aiutato da un assistente, e siccome il prof e uno a cui piace esagerare ha pensato di assumerne ben due, le gemelle Cecilia e Luisa, due ragazze carine, simpatiche e sopratutto disponibili. Tutto sembrava andare per il verso giusto, ma ad un tratto BOOOM!
Ohmadonna, che sarà mai successo? È successo che una delle gabbie dove il professore teneva le sue creature per esperimenti era stata chiusa male e le bestie hanno pensato bene di approfittarne per fuggire, causando così un esplosione e rapendo anche Cecilia. E ora che accadrà? Accadrà che entrate in scena voi; nei panni di Luisa dovrete rincorrere il mostro che ha rapito Cecilia attraverso cinque livelli, distruggerlo e quindi liberare l'amata sorella. Ovviamente non sarete del tutto privi di difese; infatti il professore aveva approntato uno speciale elmetto che potenzia i poteri ESP, e non c'è occasione migliore di questa per collaudarlo. Dunque, come già detto i livelli da superare sono cinque, tutti piuttosto insidiosi e pieni di pericoli, e naturalmente alla fine di ognuno dovrete affrontare l'ormai classico nemicone di fine livello.
Psychic World è del tutto simile a *Castle of Illusion*; infatti quello che ci si trova davanti appena accesa la console è un gioco di piattaforme a scorrimento orizzontale dove il giocatore deve correre a destra e a manca, raccogliendo tutti i bonus e le opzioni possibili, distruggendo tutto ciò che gli capita sotto tiro e cercando, sopratutto, di non crepare. Il fatto e che è pure bello!

CAPACITÀ ESP

Lucia può usufruire di diverse capacità ESP, ma per farlo occorre consumare una riserva di energia mentale, che tuttavia può essere recuperata lungo i livelli.

Lo schermo protettivo rende il giocatore praticamente immune a qualsiasi tipo di attacco. Può essere impiegato anche per recuperare le energie.

Distrugge tutti i nemici presenti sullo schermo. Richiede una grande quantità di energia mentale e non sempre una è sufficiente per distruggere i nemici.

Permette al giocatore di far arrivare Lucia sulle piattaforme che non può raggiungere saltando normalmente.

Nelle situazioni pericolose può essere impiegato per tornare all'inizio del livello senza però perdere le armi e i punteggi ottenuti sino a quel momento.

ATTACCO MENTALE!

Lucia può contare oltre alle varie capacità ESP anche su diversi tipi di poteri con cui attaccare i nemici.

È l'arma con cui si comincia il gioco. Danneggia tutti i nemici, nessuno escluso.

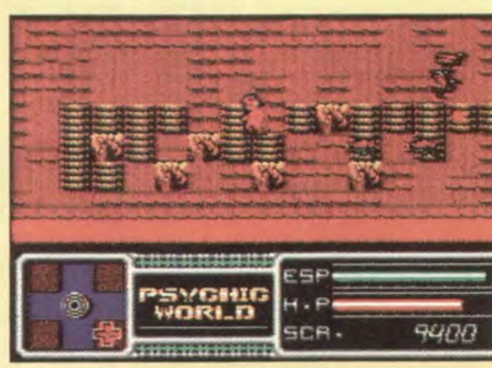
Permette di congelare i blocchi di aria umida, e utilizzarli per spostarsi con più facilità

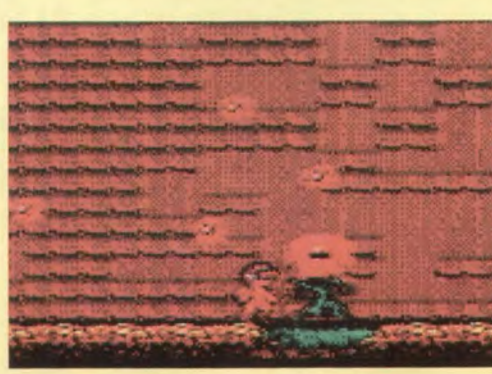
Permette di perforare i blocchi di ghiaccio umido, ma sui nemici ha lo stesso effetto del cannone psichico.

Permette di congelare i nemici sul posto in cui si trovavano in quel momento. Ovviamente non funziona su tutti i nemici.

Quest'arma è particolarmente efficace contro metalli e altre barriere.







SOTTO CONTROLLO

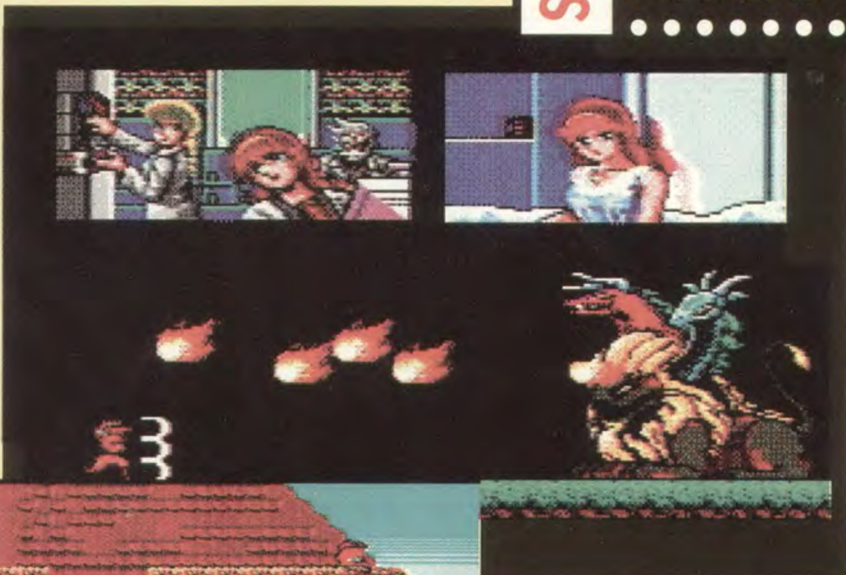


SCHEDA TECNICA

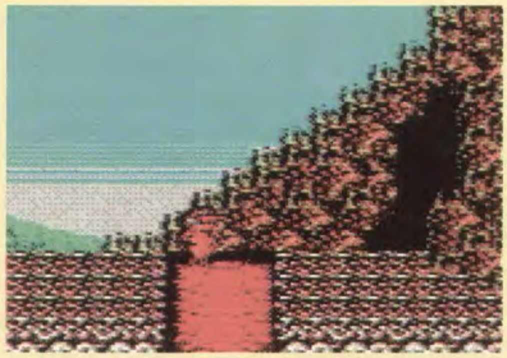
Titolo	Psychic World
Casa	Sega
Distribuzione	Ufficiale
N°Giocatori	1
Continua?	Si (infiniti)
Livelli di Difficoltà	1

PIATTAFORME





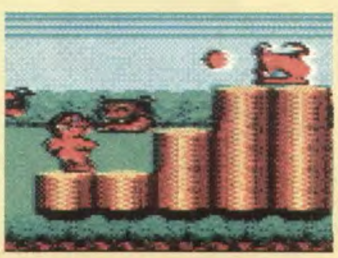
Che non tutti gli esperimenti riescono col buco è risaputo. Ma questa volta abbiamo raggiunto il limite.







Luisa dovrà sfruttare al meglio le capacità dell'eletto ESP per salvare cecilia (ma che nomi...)



COMMENTO & VOTO



Bio Massa

88%

Credevo che di giochi come Castle of Illusion o Sonic difficilmente se ne sarebbero visti ancora sul Master System, ma Psychic World mi ha fatto cambiare idea. A dire il vero la prima impressione non è delle più entusiasmanti, ma per fortuna procedendo nel gioco ci si rende conto della varietà dei livelli e sopratutto della grossa quantità di oggetti e armi che è possibile collezionare. Dal punto di vista tecnico però non è certo un capolavoro. Il sonoro è, come al solito, al di sotto della media; inoltre la grafica e un po' rozza con sprite piccoli e poco animati. Tuttavia la varietà del gioco e la sua giocabilità fanno di Psychic World un prodotto che vale la pena di comprare.

OGGETTI

Per poter ottenere i vari poteri ESP, le armi, il recupero dell'energia vitale e mentale, occorre raccogliere delle icone sparse lungo i vari livelli. Alcune sono lungo la strada, mentre altre sono nascoste all'interno dei nemici, che bisogna quindi distruggere.


Restituisce una piccola quantità di energia vitale.


Restituisce tutta l'energia vitale.


Restituisce una piccola quantità di energia ESP.


Restituisce tutta l'energia ESP.


Distrugge TUTTI i nemici presenti nello schermo in quel momento.


Vale 1000 punti

MASTER SYSTEM MS

HEAVYWEIGHT CHAMP





È una sera buia e fredda, ma per fortuna dentro al palazzetto dello sport la temperatura è piuttosto calda e tra poco diventerà bollente. Sul ring i due boxer si stanno scaldando mentre i rispettivi allenatori danno loro gli ultimi consigli. Ma ecco le presentazioni: da una parte vediamo Stevie Davis, un ragazzo giovane ma molto promettente, il solito pugile che ha passato l'infanzia nel ghetto più sporco della sua città (perché esiste anche un ghetto più pulito?) e che si è fatto notare durante la solita scazzottata. Dall'altra parte c'è il ben più famoso Tom "Bulldog" White, sguardo arcigno, tanta esperienza e sopratutto una gran voglia di fare a pezzi il povero Davis. Ma ecco che suona il gong. Spock! Sbeng! Tump! ripresa dopo ripresa l'incontro è ormai arrivato al dodicesimo round, l'ultimo, e tutto è ancora da decidere. Davis è ancora in una forma abbastanza buona, ma White mostra chiari segni di stanchezza. Lo sfidante si fa avanti in attesa di un'occasione propizia, ed ecco... un poderoso destro e un devastante gancio fanno sì che il giovane Stevie Davis si aggiudichi l'incontro. Riuscirà a conquistare il titolo dei pesi massimi? Questo è pressappoco tutto quello che troverete in *Heavyweight Champ*, un nuovo gioco sportivo per il Master System, solo che a differenza delle ultime obbrobriose produzioni sportive targate Sega per questa console, *Heavyweight Champ* dimostra che è stato fatto un salto di qualità.

Il giocatore deve guidare Stevie Davis nella scalata al titolo e aiutarlo a vincere cinque incontri consecutivi e aggiudicarsi così la tanto osannata cintura di campione dei pesi massimi. Ogni incontro è suddiviso in dodici round e, a meno che uno dei due avversari non finisca fuori combattimento prima della fine di questi, sarà il computer a decidere il vincitore in base ai punti ottenuti durante l'incontro. Se perderete avrete una possibilità di riscattarvi e vincere, ma se perderete un'altra volta allora sarà meglio che vi diate all'ippica.

La nobile arte della Boxe viene mostrata in ogni suo particolare sul Ring della SEGA.







Dopo ogni incontro si ha la possibilità di aumentare le capacità del proprio pugile.

MANUALE DEL PERFETTO PUGILE

Per poter vincere tutti gli incontri occorre conoscere i vari modi con cui colpire gli avversari, ma non bisogna dimenticare che per imparare a colpire bisogna imparare anche a difendersi. Ecco come:

- DIFESA VERSO L'ALTO: Permette di bloccare momentaneamente i colpi indirizzati al volto.
- DIFESA VERSO IL BASSO: Usatela per difendere l'addome del pugile.
- SCHIVATA: Permette al pugile di ondeggiare e di voltarsi in modo da portarsi fuori dalla traiettoria del pugno di un avversario
- PUGNO AL PETTO: Si tratta di un rabbioso sinistro diretto al petto, e il più delle volte non fallisce il bersaglio.
- GANCIO DESTRO: Piuttosto potente, se usato in combinazione con il sinistro permette di infliggere parecchio danno all'avversario.
- SUPER PUGNO: È un colpo potentissimo che permette al pugile di sbattere alle corde l'avversario. Tuttavia non può essere impiegato se non un numero limitato di volte per incontro.



SOTTO CONTROLLO



Premere entrambi i pulsanti per caricare il super pugno.



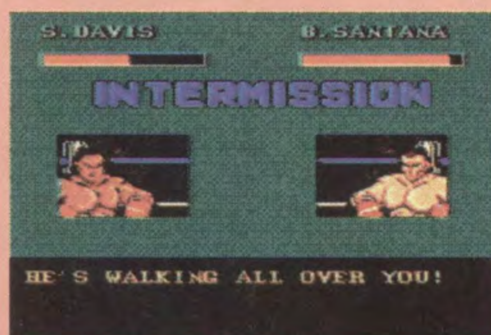
Le due barre in alto indicano la resistenza residua dei due pugili.



SCHEDA TECNICA

Titolo	Heavyweight Champ
Casa	Sega
Distribuzione	Ufficiale
N°Giocatori	1 o 2
Continua?	1
Livelli di Difficoltà	2

SPORTIVO





POTENZIAMENTO DELLE ABILITA'

Se vincete un'incontro vi viene offerta la possibilità di migliorare le qualità del pugile.

P (Potenza) - Questa è l'abilità del pugile di fare più o meno male all'avversario. Più alto è questo punteggio più l'avversario rimpiangerà di essere nato quando vi affronterà.

R (Recupero) - Indica la capacità del pugile di riprendersi dai colpi subiti. Più è alto questo punteggio più possibilità avrete di sopravvivere durante un incontro.

F (Gioco di gambe) - Indica l'agilità del pugile nello schivare i colpi e nel darli. Alcune volte può essere decisivo il fatto di poter evitare i colpi di un'avversario che incassarli anche se con poco danno.

SP (Super pugno) - Indica il numero di super pugni di cui potete disporre in ogni incontro.

COMMENTO & VOTO



Bio Massa

Non sono un grande fanatico della boxe, ma devo ammettere che *Heavyweight Champ* mi stava facendo cambiare idea. Oddio, tecnicamente non è poi il massimo, infatti la grafica anche se ben definita non si può certo considerare un capolavoro di animazione. Altra pecca riguarda il sonoro che si rivela piuttosto stridulo, ma d'altra parte il Master System è sempre il Master System. Quello che però rende *Heavyweight Champ* un ottimo prodotto è la giocabilità, sinceramente trovo più giocabile questo titolo che il tanto acclamato *Final Blow* per Megadrive.

85%

GUERRIERI IN GUANTONI

Per poter vincere il titolo di campione del mondo bisogna affrontare e vincere cinque dei più abili e potenti pugili. I loro profili sono riportati di seguito:



1. Bob "GRITTY" Santana è il primo avversario da battere, non è un osso duro e non sarà difficile mandarlo KO alla prima ripresa.



2. Tom "BULLDOG" White non è molto grosso, ma in compenso è TANTO cattivo. Lasciatelo fare e finirete al tappeto in un batter d'occhio.



3. Mike "SPUNKI" Williams è un barile di lardo, e per questo è in grado di incassare una miriade di colpi subendo pochissimo danno. Ma attenzione perché se si scatena diventa un avversario molto difficile da tenere sotto controllo.



4. Robert "THE CRUSHER" Bernard è un pugile piuttosto feroce, abituato a fare a pezzi il suo avversario. E molto grosso e potente ma non per questo poco agile. Nonostante la sua corporatura è in grado di muoversi come una ballerina.



5. Keith "THE MAN" Gibson è il campione dei campioni. Fisicamente assomiglia a Ivan Drago con la faccia americana, e vi assicuro che anche come cattiveria non scherza affatto, anzi, resistere un solo round con lui è già un'impresa. Batterlo non sarà affatto facile!

OUT RUN EUROPA

MASTER SYSTEM MS

Fare l'agente segreto non è certo la massima aspirazione che un uomo possa avere nella vita, d'altronde è un lavoro rischioso. Se per caso ti beccano le spie dei paesi stranieri come minimo si finisce sotto tortura. Fortunatamente questo lavoro comporta il viaggiare intorno al mondo, dormire e mangiare in locali di lusso e sopratutto il conoscere donne affascinanti. Questo è quello che devono aver pensato nei laboratori della Sega quando hanno progettato *Out Run Europa*, che pur essendo il terzo della serie, presenta tutta un'altra storia. Tanto per cominciare si stà parlando di un capitolo del tutto inedito, cioè che non è mai apparso nelle sale giochi, e questa volta il giocatore veste i panni di un agente segreto senza macchia e senza paura (e chi è, Zorro?) che deve inseguire lungo le strade europee un ladro di documenti; il malvagio ha rubato un'importante plico di fogli fuggendo poi verso Berlino. Per beccarlo il nostro amico agente deve all'inizio inseguire codesto ladro a bordo di una motocicletta, quindi a bordo di un Jetsky, poi su una Porsce, eccetera, eccetera, sempre stando attento ai complici del malvivente che faranno di tutto per ostacolarlo Tuttavia durante l'inseguimento potrete usufruire di una pistola per sparare ai vostri nemici, di un numero limitato di Turbo per raggiungere velocità folli e per seminare la polizia, e inoltre i mezzi possono tranquillamente sopportare un numero determinato di colpi senza risentirne minimamente. Queste possibilità potranno poi essere recuperate raccogliendo degli appositi gadget sparsi lungo la strada. *Out Run Europa* è un misto tra i suoi predecessori e *Chase HQ* della Taito, un'idea che si sarebbe potuta rivelare vincente se non fosse per il fatto che il gioco della Sega si rivela essere un prodotto decisamente scadente.



Pronti a prendere il traghetto? Un bel viaggio oltremanica si rende necessario se non vogliamo perdere i documenti e il nostro lavoro!





"Perché ce l'hanno tutti con me?" Tutti i mezzi che incontrerete sono tutti pronti a ostacolarvi, polizia compresa!





Bio Massa

COMMENTO & VOTO

Per la serie sua scattosità imperiale in persona vi presento *Out Run Europa* Non che sia poi così brutto, è peggio!!! Se il primo *Out Run* poteva essere considerata un'ottima conversione, questa e uno dei giochi peggiori che ci siano per il Master System. La grafica è poco definita, lo scroll della strada ultra scattoso il sonoro orripilante. Come se non bastasse è anche difficile, e senza neanche una possibilità di continuare vorrei proprio sapere come diavolo è possibile procedere nel gioco. Sinceramente sconsigliato anche al più masochista tra i videogiocatori.

55%

SOTTO CONTROLLO





Con uno Jetsky sulle acque cristalline. Peccato che ci sia qualcuno deciso a rovinare la vostra escursione.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Out Run Europa
Casa	Sega
Distribuzione	Ufficiale
N°Giocatori	1
Continua?	No
Livelli di Difficoltà	1

GUIDA





"Ma ragazzi! Siamo colleghi!"
"Certo, come no! Ci segua al commissariato, spiegherà tutto al Maresciallo."



BONUS A 200 ALL'ORA

Durante il tragitto è possibile raccogliere dei gadget i quali restituiranno le possibilità di azionare il turbo, ripareranno l'auto e forniranno delle munizioni aggiuntive.

BARILE DI BENZINA: Aumenta di un'unità il numero dei turbo rimasti a disposizione.

PALLINA AZZURRA: Restituisce un'unità di protezione al mezzo.

CARICATORE: Aumenta le munizioni a disposizione.

NEMICI E OSTACOLI

Durante l'inseguimento non crediate di avere la strada libera. Tutto e tutti faranno in modo di ostacolarvi e non sarà impresa facile evitare tutto quel macello.

MOTOCILCLISTA: Vi viene addosso cercando di farvi cadere dalla moto.

AUTO ROSSA: Sembra una Renault 4, ma il suo principale obbiettivo e di buttarvi fuori strada.

CADILLAC NERA: È molto robusta e se vi urta vi infligge un bel po' di danno.

POLIZIA: Non crederete di viaggiare come dei matti a 200 all'ora senza che nessuno vi dica niente, vero?

ELICOTTERO: Vi arriverà dall'alto bombardandovi con delle cose non meglio identificate che sembrano sputi.

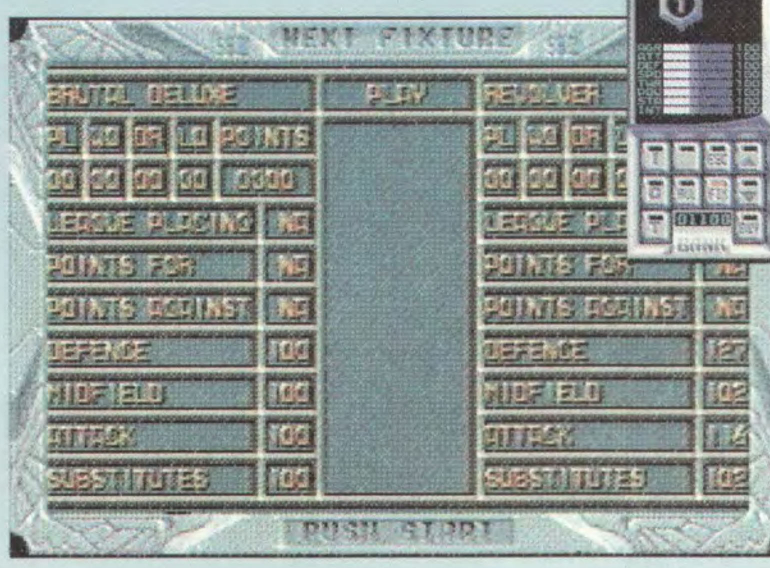
SASSI: È sempre meglio non andarci addosso, o no?

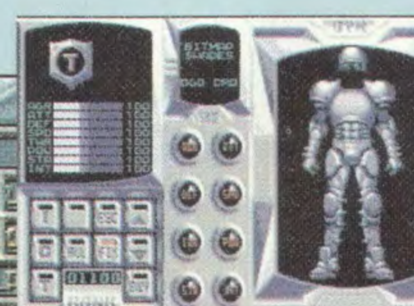
AUTOMEZZI VARI: Le strade sono sempre piene di traffico, quindi state attenti a non invadere la corsia accanto.

MEGADRIVE MD

SPEEDBALL 2

Resoconto del dopo derby Volans-Perseus: 10 tifosi dei Volans appesi all'impianto dello stadio e impiegati come fari ausiliari, altri 10 usati come carta igenica e viveri d'emergenza, 24 poliziotti usati come bersaglio per il settimanale tiro a segno con pomodori marci, fatta saltare la gradinata dei tifosi del Perseus con conseguente caduta in campo e pestaggio dei giocatori avversari, conclusione con la solita megarissa finale da cui si è salvato 1/3 dei tifosi che è andato a riempire gli ospedali della città.
La F.G.S.I. (Federazione Gioco Speedball Italiana), è piuttosto preoccupata per la crescente violenza delle tifoserie che sfogano le sempre più pesanti oppressioni della società allo stadio.
L' insieme di tutti questi dati ha convinto la F.G.S.I. a creare un campionato parallelo per i tifosi esaltati e per gli uomini frustati dalla vita quotidiana in cui possano sfogare tutta la loro aggressività repressa.
Le regole sono pressoché uguali a quelle del primo Speedball, con l'aggiunta del flipperone laterale, ovvero una fila di 5 stelle che devono essere colorate tutte; se riesce questa operazione ci frutterà punti preziosi (2 punti per ogni stella colorata, 10 punti dopo averle colorate tutte), un'altra innovazione, è data dal fatto che per ogni giocatore che si infortuna la squadra avversaria riceverà un bonus di 20 punti; questo causa una vera e propria caccia all' uomo; ogni giocatore infortunato viene soccorso da due unità meccaniche che paiono fungere da barella ma che in realtà iniettano nella testa del giocatore dell'olio di macchina usato allo scopo di renderlo più deficiente di quanto già non sia (e ce ne vuole). Come dire, oltre il danno la beffa.
Come nella versione precedente durante il gioco appaiono vari bonus che ci permettono di incrementare la forza della nostra squadra: la "Brutal Deluxe", altri invece permettono di ottenere l'effetto contrario sulla squadra avversaria, inoltre si possono raccogliere dei crediti che permettono di incrementare la forza dei nostri giocatori o comprarne di nuovi.
Le opzioni che ci vengono presentate sono: Campionato, Coppa di Lega, Sfida fra 2 giocatori (partita secca) e demo.
Nel Campionato e nella Coppa si comincia con una squadra piuttosto deboluccia; i giocatori hanno delle facce così sfigate che in confronto i chierichetti di Don Pino, sembrano Terminator 2.
Ovviamente con una squadra simile non farete molta strada sarà per cui é consigliabile potenziarla mediante nuovi acquisti.
I giocatori disponibili sul mercato rappresentano la più grande fauna umana che si possa trovare al mondo e vanno dai sosia di Gracie Jones a quelli di Ming, per arrivare a dei sacripanti enormi con 27 kg di metallo in testa ed un diametro cerebrale pari a 2,5mm.
Nella prima divisione chi perde una partita farebbe bene ad abbandonare la via dei videogiochi ed entrare in un convento di clausura, mentre con il procedere del gioco la situazione si ribalta: i giocatori avversari vi schizzano davanti come razzi e vi mettono fuori combattimento mediamente 3 giocatori a partita, il che vi fa praticamente partire con un handicap di -60 punti!

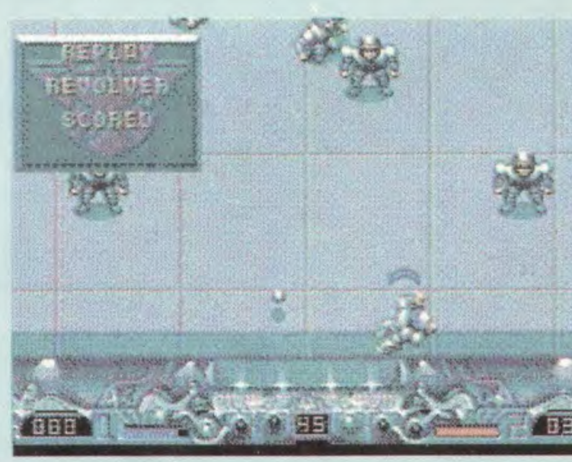


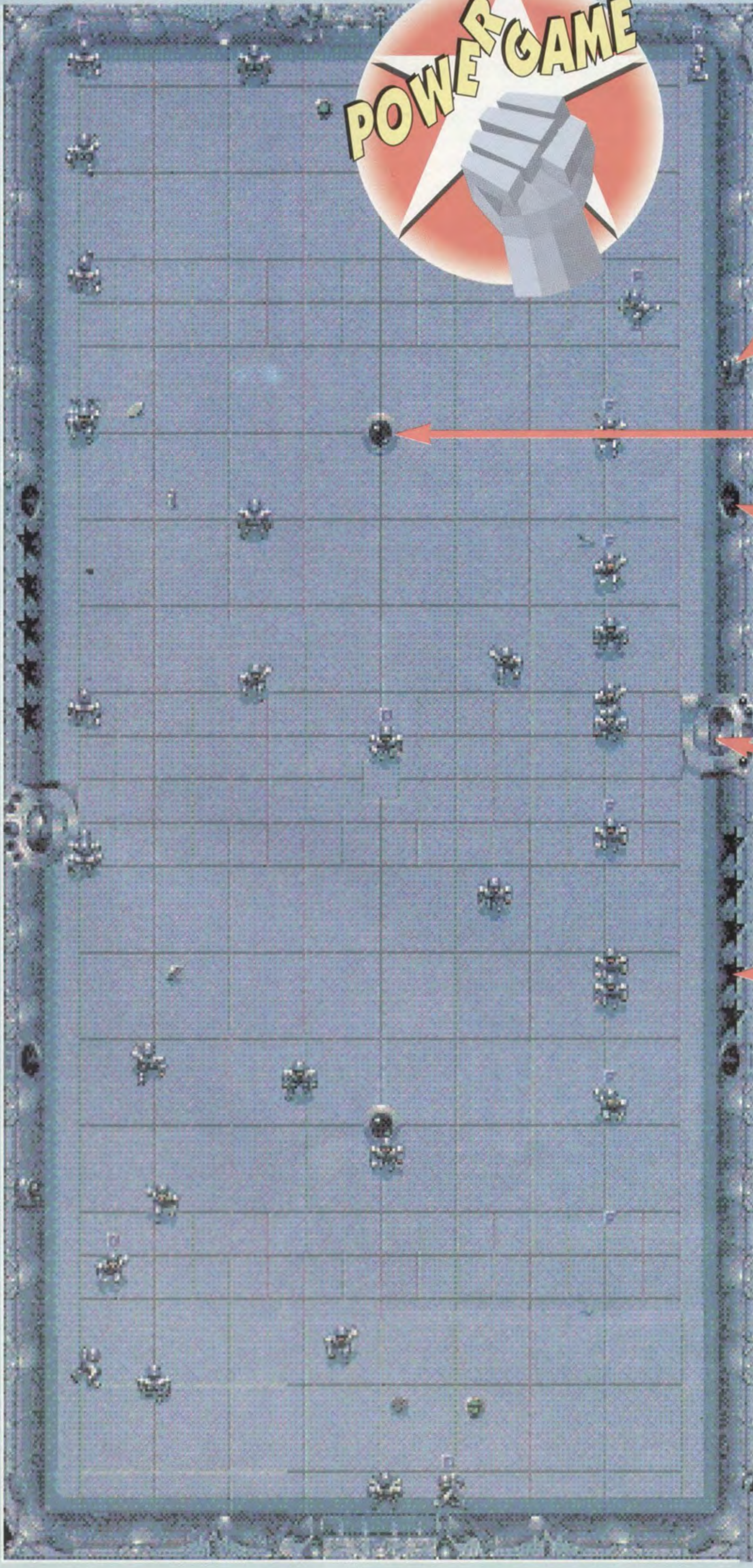


Le schermate che mostrano i valori delle due squadre(sx), e permettono di potenziare i giocatori (sopra).



(sopra)L'attaccante e ormai a "Tu per Tu" con il portiere.
L'unico modo per bloccarlo è buttarlo a terra.





Rendono la palla incandescente impendendo ai giocatori avversari di Toccarla. Un ottimo modo per fare gol.

Fa rimbalzare la palla nella direzione inversa.
Si possono facilmente disorientare gli avversari in questo modo.

Se volete cambiare "gioco" in modo rapido e veloce, lanciate la palla qui dentro, riapparirà dall'altra parte del campo.

Facendo girare la palla lungo questo scivolo si potranno raddopiare tutti i punti realizzati in seguito

Le stelle danno punti ulteriori.
E' come al Luna Park: 1 stella 2 punti, 5 stelle 10 punti.



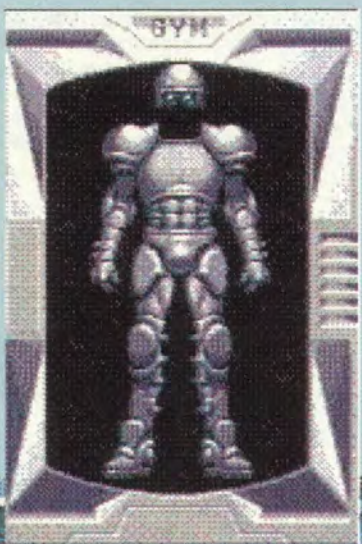
Dopo ogni segnatura all'attaccante viene concesso un meritato primo piano.



SCHEDA TECNICA

Titolo	Speedball 2
Casa	Arena
Distribuzione	Ufficiale
N°Giocatori	2
Continua?	No
Livelli di Difficoltà	1

SPORTIVO







Le statistiche dicono che nessun giocatore di Speedball ha superato le 100 presenze in gare ufficiali!

VOVI, EREBI, E PATATE MARCIE

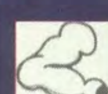

Migliora la velocità

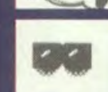

Migliora l'intelligenza

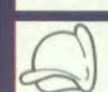

Migliora l'abilità difensiva


Sono veri e propri pugni in lega z che permettono di aumentare mostruosamente il vostro potere.


Il Gatorade del futuro con effetti molto più concreti vi sembrerà di aver dormito 24 ore.


Abilità di contrasto triplicata, altro che Mark Lenders


Aumentano l'aggressività, altro che gli Zentradi.


Aumenta l'abilità d' attacco


Aumentano i punti


Ce ne sono due sul campo, ottenete due punti ogni volta che le colpite.


Se le attiverete ogni volta che segnerete un goal farete punti supplementari

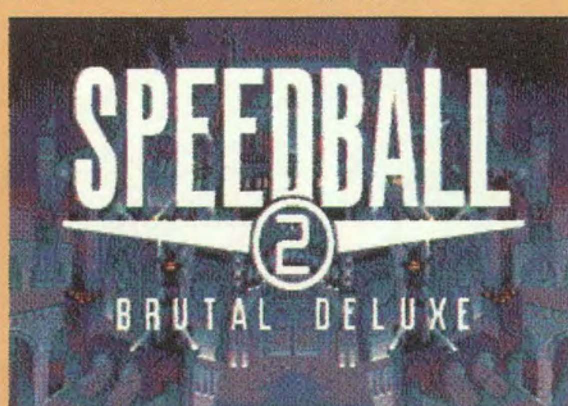

Trasformano la palla in energia pura rendendola intoccabile da parte degli avversari


Sono disposte ai due lati del centrocampo, la palla entra da una parte ed esce dall'altra.

COMMENTO & VOTO


Nippo

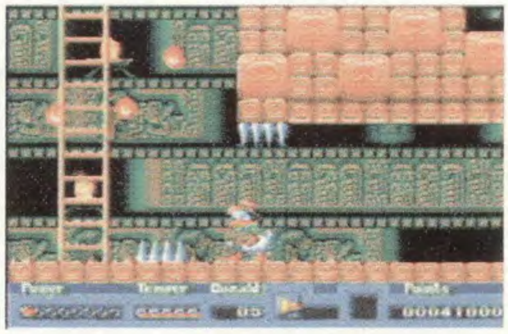
Di solito ci si aspetta che il seguito di un gioco sia meglio del suo predecessore, ma come ben sapete non sempre questo avviene; è così anche per *Speedball* 2? No questa nuova conversione riesce ad essere meglio al 70% del suo predecessore. Davvero splendido in ogni suo aspetto e di giocabilità suprema, devo davvero ammettere che è uno dei pochissimi giochi occidentali per console che riesce a tenere la scia dei miei adorati videogame giapponesi, (e se lo dice Nippo NdR.), è tutto così stratosferico e frenetico da tenervi incollati al video fino a che non avrete gli occhi che penzoleranno all'altezza dei piedi.
Compratelo o pentitevi per il resto dei vostri giorni.



98%

QUACK SHOT





Paperino è senza mezze misure. O è più fanullone di Homer Simpson oppure si lancia nelle avventure più spericolate. E così, quando scopre un vecchio libro dello zio Paperone che parla del tesoro di Garuzia, il re di un grande regno di paperi, non ci pensa due volte. Nascosta tra le pagine del libro Paperino trova la mappa che dovrebbe portare al luogo dove era stato nascosto il tesoro. Abbandonando l'amata Paperina e chiamati a raccolta i nipotini Qui, Quo e Qua prende un aereo e si lancia alla ricerca del tesoro. I tirapiedi di Gambadilegno sanno tutto e lo seguono in questa ricerca. Con l'assistenza di un aereo Paperino inizia la sua ricerca tra le strade di Paperopoli. Le prime tre tappe del viaggio lo portano in Messico e in Transilvania e quindi in giro per il mondo dal polo sud, all'India e in Egitto

Per arrivare all'isola del tesoro bisogna terminare varie tappe. Al termine di ogni zona c'è un aiuto di fine livello, cioè un personaggio della famiglia Walt Disney darà un consiglio o un oggetto a Paperino. Quindi, grazie a una bandiera verde si potrà chiamare l'aereo dei nipotini per trasferirsi in un'altra zona. Per poter superare le varie zone dovete anche saper utilizzare vari oggetti e impiegare al meglio a usare le armi a vostra disposizione (si fa per dire visto che sono bolle, venose e pop corn).



Il menu degli oggetti. Con il cursore si seleziona l'oggetto e, eventualmente anche l'azione da fare.



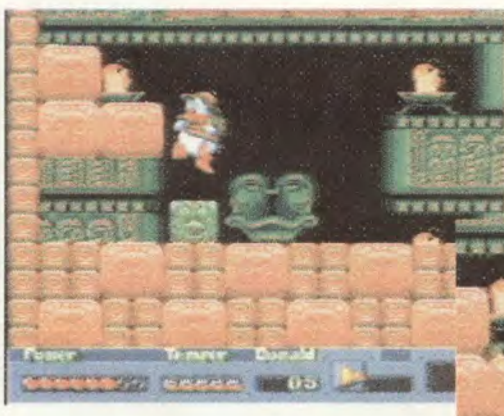








All'interno del tempio atzeco. Con un po' di attenzione si riesce a trovare Pippo.

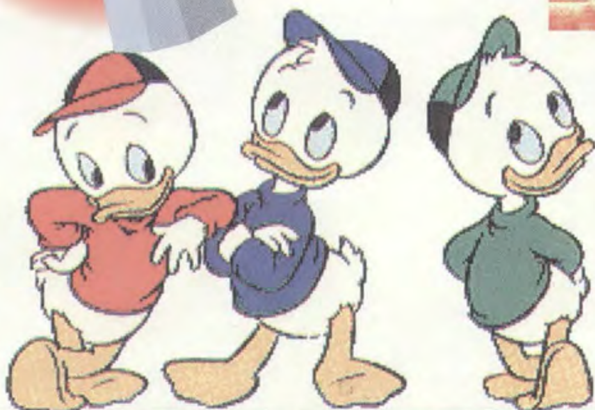




Certo che andare in giro armati di ventose non succede tutti i giorni. Non sono certo armi micidiali ma il loro compito lo assolvono benissimo.









xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
xxxx



Nel Messico. Saltando sul masso che sale si riece a prendere denaro e una vita.





IL MANUALE DELLE GIOVANI MARMOTTE



È utile per recuperare un punto d'energia perso a causa dei colpi che Paperino subisce.



Aumenta il punteggio, e il conto in banca di Paolino.



Ripristina tutti i punti d'energia persi durante il tragitto. Sì, va beh, ma questo è cannibalismo!



Per un indomito eroe come Indiana "Paperino" Jones una vita in più fa sempre comodo.



Immobilizza i nemici per alcuni secondi.



Serve per arrampicarsi su pendii scoscesi (pleonasmo! NdR)



Viene utilizzata per "scroccare'" passaggi da pennuti innocenti. È conosciuta anche come "Ventosa del Portoghese".



Aumenta le "cartucce" che servono a sparare Pop Corn.



Permette al novello avventuriero di liberarsi dei blocchi che s'infrappongano tra Paperino e l'immesso tesoro di cui è in cerca.



Fanno venire i "Cinque Minuti" al caro Paperino quando s'arrabbia così è meglio lasciarlo perdere.







Nel tempio c'è Pippo pronto a regalare un oggetto particolarmente esplosivo.









Paperino può sparare anche in alto, ma in questo caso è meglio spostarsi.



SCHEDA TECNICA

Titolo	QuackShot
Casa	Sega
Distribuzione	Ufficiale
N°Giocatori	1
Continua?	Si
Livelli di Difficoltà	1

AVV DINAMICA

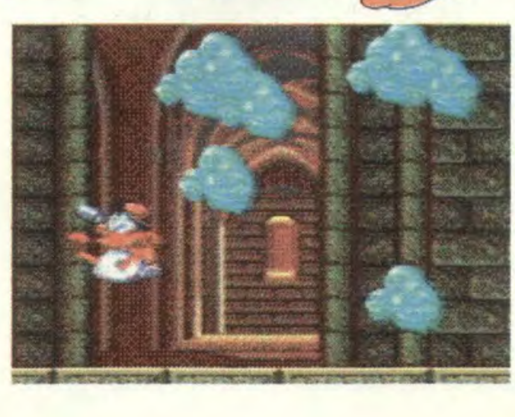
SOTTO CONTROLLO



Attaccati a un gancio si viaggia su cavi della luce. Attenzione alle scariche però.









ALKROSS

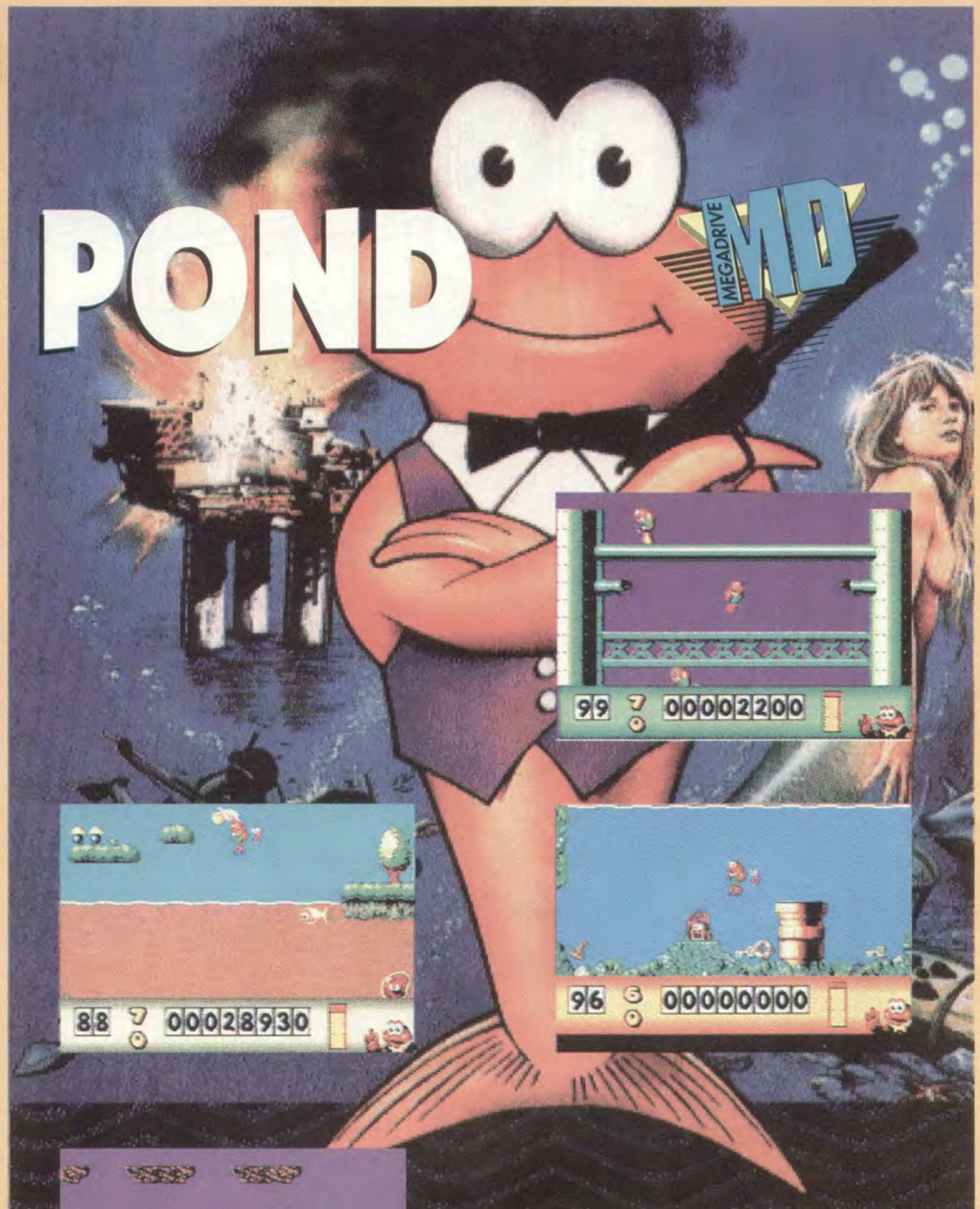
COMMENTO & VOTO



Finalmente il tiro è stato aggiustato. *Mickey Mouse* era troppo facile? *Fantasia* troppo difficile? *QuackShot* è il giusto compromesso. Oggetti da trovare ed enigmi da risolvere lo rendono ancora più affascinante. Inutile dire che l'animazione del gioco è fantastica e le trovate inserite sono strepitose. Vedere camminare Paperino con il codino (non quello in testa) che sculetta è un vero sballo. Molti scenari sono spettacolari come il tragitto su una carrucola lungo i cavi della luce. Unico difetto è che una volta finito difficilmente lo rigiocherete e anche una volta bloccati in qualche punto, oppure se siete costretti a spegnere il Megadrive ("vai subito a fare i compiti!" "da quanto tempo è che sei attaccato al video?" "Dai che dobbiamo uscire", ecc, ecc) ricominciare dal primo livello diventa un po' noioso. *Mickey Mouse* era lo stesso ma *QuackShot* almeno ha qualche enigma in più da risolvere. O almeno così sembra. "E se ti dicessi che non ci sto?" NdR)

92%

JAMES POND



Il suo nome è Pond, James Pond... Chi non sa da dove deriva questa frase sarà bene che vada nella più vicina videoteca per prendere a noleggio i film (possibilmente di Sean Connery) dell'agente segreto più famoso e amato dalle donne, che ha rappresentato un'idolo per due generazioni di spettatori. A chi invece conosce la provenienza della precedente presentazione posso solo dire che questo gioco ha ben poco a che fare con l'illimitata serie di film riproposti molte e molte volte anche in TV. Infatti, il protagonista di questa avventura subacquea altri non è che un bel pesciolone arancione che di simile al ben più famoso alter ego condivide solo la camicia e il farfallino.

Voi impersonate appunto il pinnato essere, nel tentativo di fargli portare a termine 12 missioni di carattere quasi esclusivamente ecologico. In definitiva ogni livello si completa trasportando da una parte all'altra dello stage degli oggetti per riporli nei luoghi appositi che vi saranno indicati all'inizio di ogni missione.

Lungo il suo cammino James incontrerà dei nemici che potranno essere eliminati "imbollandoli" e poi facendoli esplodere (ma è *Bubble Bobble*!!!) disegnati tutti in modo abbastanza buffo. Può accadere talvolta che James debba uscire dall'acqua, (vuoi per prendere bonus, vuoi perché lo necessita la missione) in tal caso vedrete la vostra energia scendere: se raggiungerà lo zero prima che voi siate tornati in acqua perderete una vita altrimenti, se vi rimmergerete, tornerà al livello che aveva prima che foste usciti all'aria aperta. Inoltre vi sono bonus e nemici particolari, la cui descrizione è affidata a un box qui intorno, cercate bene...











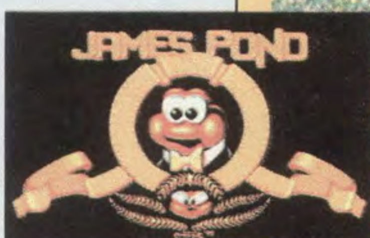
PROFILO D'AUTORE

Il game designer di James Pond può considerarsi un "enfant prodige" dei videogiochi: ha 18 anni, ma il suo primo lavoro risale a quando ne aveva 16 lavorando per la grafica di *Splitting Image*. In seguito ha fornito grafica per molti altri giochi, fra cui anche *Fire and Brimstone*. *James Pond* è il suo primo lavoro per Mega Drive. Dimenticavo, si chiama Chris Sorrel.

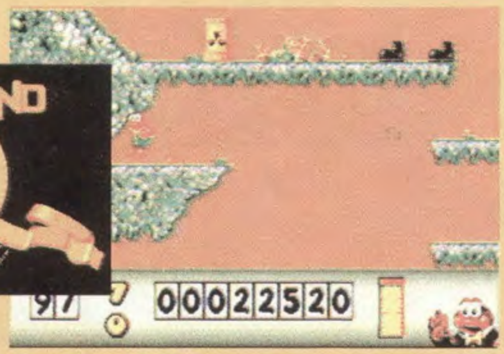
LE MISSIONI DI JAMES

Dal titolo di questo box sembrerebbe che il nostro amato pesce sia un missionario con molti anni di esperienza alle spalle, ma niente di tutto ciò aspetta l'inconsapevole videogiocatore. Nei 12 livelli di questo gioco dovrete infatti portare a termine molti compiti degni di Greenpeace e di Atlas (il detersivo).

Per darvi un'idea, i sopracitati vanno dal liberare ostriche rinchiuse al chiudere falle di petroliere, dal salvare le foche nella fredda regione antartica all'eliminare i rifiuti tossici sparsi nel mare. Menzione a parte merita il livello finale dove, più egoisticamente, dovrete cercare di scappare dagli scienziati che vogliono farvi la pelle dopo aver raccolto abbastanza cibo per consistere la sussistenza vostra e della vostra famiglia. Qualcuno sostiene ancora che i videogiochi siano diseducativi?







Le missioni del nostro pesce segreto devono essere portate a termine in un periodo di tempo limitato. Pena una grigliata mista.

COMMENTO & VOTO



BONORA

Inizialmente si è portati a giocare dalla facilità dei livelli e dalla discreta grafica (che poteva essere molto migliore), ma dopo poco tempo ci si comincia ad annoiare. I livelli sono in fondo tutti uguali e portare oggetti avanti e indietro per tutta la partita non è certo molto divertente. Con ciò non voglio dire che sia un brutto gioco, ma è lungi da essere un titolo per cui vale la pena spendere i vostri più sudati risparmi. Agli affezionati del genere forse potrà piacere più di quanto è piaciuto a me, ma non ne sono molto convinto.

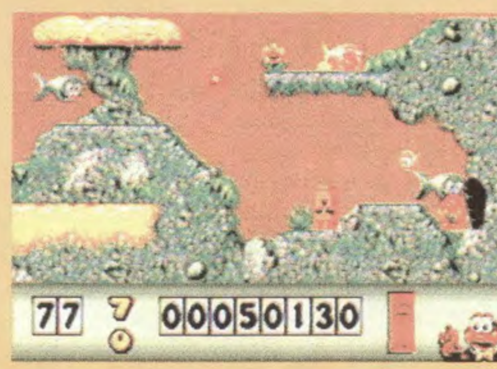
74%

SCHEDA TECNICA

Titolo	James Pond
Casa	Electronic Arts
Distribuzione	Ufficiale
N°Giocatori	1
Continua?	SI
Livelli di Difficoltà	1

PIATTAFORME





James Pond, un agente verde alle prese con un recipiente di scorie radioattive.

SOTTO CONTROLLO



SPECIALITA' ACQUATICHE

CAPPELLO Una specie di protezione che diminuisce il danno subito dal contatto con i nemici.

VASCHETTA PER IL PESCE Aumenta il tempo che potete passare fuori dall'acqua.

OCCHIALI DA SOLE Vi permettono di vedere uno dei vostri maggiori nemici, l'invisibile Jellyfish.

PISTOLA A RAGGI Un'arma più potente delle bolle che funziona anche fuori dall'acqua.

LE STELLE MARINE

Le stelle marine sono le principali detentrici di power-up e il loro effetto varia a seconda del loro colore.



ROSSA - Super Velocità.

GIALLA - Pieno d'energia.

VERDE - Potenzia lo "sbollamento".

NERA - Vi rallenta.

TOEJAM & EARL

MEGADRIVE MD

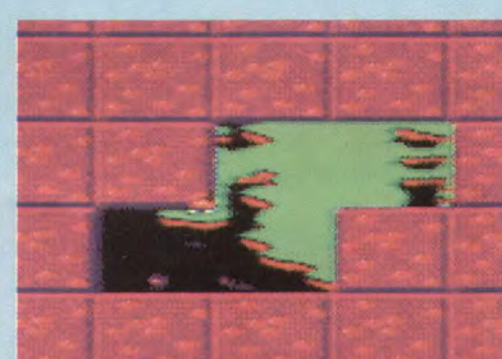
Avreste mai pensato di trovare degli alieni che non devono invadere la terra bensì abbandonarla ? Beh, con l'ultimo prodotto della Sega, *ToeJam & Earl*, tutto ciò è possibile. La vicenda riguarda una svitata coppia di alieni - ToeJam e Earl appunto - che vagabondavano felici nello spazio sulla loro astronave con il megastereo a tutto volume, facendo un po' di slalom spaziale giusto per distrarsi, quando Earl, dopo aver evitato un paio di comete si smaltò contro un meteorite. L'impatto fu terribile e i 2 si ritrovarono catapultati su un pianeta lì vicino-la Terra. Ora i nostri amici si trovano soli e abbandonati in quest'ostile mondo. Eh sì, ostile, perché noi terrestri ci siamo stancati di vederci piovere in testa alieni in continuazione e così l'unica possibilità che ToeJam e Earl hanno di portare a casa la pellaccia è quella di ritrovare i 10 pezzi in cui si è diviso il loro razzo. Inutile dire che sarete voi, da soli o con un amico, a condurli nell'impresa. L'azione di gioco si svolge attraverso un imprecisato numero di livelli a scrolling multidirezionale che assomigliano a vere e proprie isolette poste una sopra l'altra nelle quali potrete incontrare personaggi come dentisti pazzi, api assassine, massaie isteriche, Babbi Natale ecc, ecc. Per rendere più facile la vostra avventura potrete recuperare leccornie varie, che vi ridaranno energia, e dei pacchi sorpresa, il cui contenuto varierà ad ogni partita e che potrebbero contenere oggetti più o meno utili costringendovi così a pericolosi esperimenti.







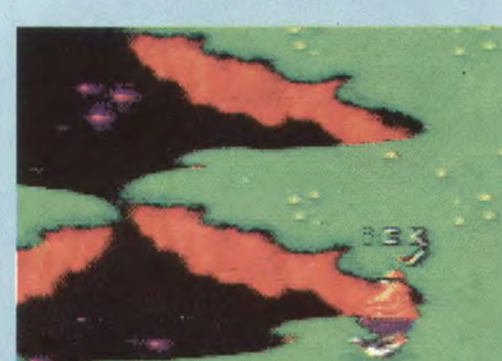






Elloci in tutta la loro magnificenza. I primi rapper spaziali: Tom & Earl. Vagano per le isole terrestri al ritmo dei Public Enemy







RAVES

COMMENTO & VOTO

Devo proprio dire che quest'ultimo prodotto Sega mi ha lasciato l'amaro in bocca. La grafica è buona e svolge bene il suo lavoro, anche se i fondali lasciano un po' a desiderare e la colonna sonora è veramente carina ma ciò che delude è la giocabilità.
Mi sembra infatti che si sia preferito curare maggiormente i dettagli invece della struttura di gioco ottenendo così un maggior impatto visivo piuttosto che un prodotto innovativo e capace di tener vivo a lungo l'interesse. Come conseguenza ci si ritrova a vagare per dei livelli senza molti ostacoli e con un ritmo di gioco piuttosto blando. Inoltre dopo alcune partite la curiosità iniziale destata dalla grafica si stempera lasciando spazio solo alla noia e neanche la presenza di un'opzione random riesce a sopperire alle carenze della struttura di gioco.(certo, quando mai la presenza di Random ha sopperito a qualcosa? - N.d.Raist.).
Certamente non una pietra miliare nella produzione di software per MegaDrive.

72%







Consigliato il modo a 2 giocatori. In alto ToeJam ha trovato un pezzo del puzzle. Avanti così, brother & sister.



Come un puzzle, se riuscite a trovare i vari pezzi riuscirete a vedere anche l'astronave.



SCHEDA TECNICA

Titolo	ToeJam & Earl
Casa	Sega
Distribuzione	Ufficiale
N°Giocatori	1-2
Continua?	No
Livelli di Difficoltà	2

AVV DINAMICA

SOTTO CONTROLLO



OGGETTISTICA VARIA

Ecco alcuni dei personaggi che potrete incontrare nella vostra avventura terrestre, che Dio ce ne scampi...



L'Uomocarota che per qualche soldo vi svelerà il contenuto di un pacco.



Il dentista pazzo; da come vi insegue sembra che non gli abbiate pagato la parcella o che le vostre carie siano un danno per l'intera umanità!



Noiosissime talpe che vi inseguono con l'unico scopo di rubarvi i pacchi. Fortunatamente sono... Troppo lente!!!



Questi mostri si camuffano da buca delle lettere e aspettano solamente che voi vi avviciniate. Avete capito perché è un pericolo scrivere all'Apposta?



Attenti a non avvicinarvi a queste graziose ballerine o altrimenti verrete rapiti dal ritmo della loro danza. Oh tosi, xe massa forte sto baetto! Xe mejo del Taxido!



Questa è la creatura più pericolosa. Ha la sgradevole abitudine di balzarvi alle spalle gridando "Ahyea! Boogie Wonderland!"



Nessuno sa esattamente perché queste api siano così arrabbiate e sinceramente non credo sia il caso di andarglielo a chiedere.



Se Pippo Baudo avesse saputo che la sua dolce metà (anzi, tre quarti) si sarebbe ridotta così, non credo sarebbe convolato a ingiuste nozze con la cara Katia. Occhio ai Do di Petto...



Babbo Natale 2: la vendetta! Stanco di essere usato come porta doni, il Babbo più amato del mondo si mette in proprio e crea la "State Buoni se Potete Viaggi". Contento lui!

OUT RUN



Chi non conosce *Out run*? Chi ha risposto io ecco cosa deve fare: prenda una dura stecca di legno e se la tiri con violenza sulle nocche della mano destra, ripetendo poi l'operazione per quelle della sinistra, perché non è possibile che qualcuno non lo conosca.

Ora dopo esservi flagellati per bene leggetevi attentamente questa introduzione.

Out run è un gioco da bar uscito ormai da quasi un lustro, no non le scarpe, (ugh che brutta, basta autocensura) (ecco bravo, NdR); voi guidate una Ferrari testarossa cabriolet, cabriolet?!?, con a fianco una bella bionda, lo scopo è finire il gioco entro il limite di tempo imposto dalla nuova legge sul divorzio.

Durante il gioco avrete la possibilità di scegliere percorsi diversi, a seconda delle strade che sceglierete man mano che vi si presentano dei bivi.

Ogni volta che cozzerete contro un'altra auto rallenterete e perderete tempo, peggio sarà quando andrete a schiantarvi contro ostacoli posti ai lati della strada, vi ribalterete e perderete un pacco di tempo.

Il gioco ricalca un po' il vecchio *Pole Position* nel senso che non c'è nessuna classifica, ma il vostro unico avversario è il tempo.

Prima di cominciare potrete selezionare sulla autoradio della vostra macchina 4 gradevoli musichette di accompagnamento, ho detto gradevoli, non c'è Mino Reitano.













Andare a cozzare contro gli ostacoli lungo la strada può portare a trovarsi con il sedere per terra.



NIPPO

COMMENTO & VOTO

Una conversione di questo gioco non è che sia molto godibile, per il semplice motivo che gli altri tentativi, a parte quello per Master System, si erano rilevate dei mezzi disastri, con una velocità inferiore alla dentiera di Funari.
Oggettivamente parlando comunque è davvero una bella conversione che offre tutta l'atmosfera del gioco da bar, a parte le bestemmie delle domeniche di campionato.
Niente da dire, la Sega dimostra ancora la sua netta superiorità su tutti offrendoci una splendida conversione, peccato che abbia convertito però anche tutti i difetti dell'originale.
Al problema della longevità si è cercato di fare fronte inserendo la possibilità di scegliere diverse strade e vedere finali diversi, ma una volta visti tutti l'interesse precipiterà irreparabilmente.



55%

SCHEDA TECNICA

Titolo	Out Run
Casa	Sega
Distribuzione	Ufficiale
N°Giocatori	1
Continua?	No
Livelli di Difficoltà	6

GUIDA



(sx) Ecco un bel volo! Niente meglio per cominciare il sabato sera.







(sx) Un drammatico "derapage" che avrà conseguenze spiacevoli...

SOTTO CONTROLLO





...che vi dicevo? Adesso chi lo va a raccontare al babbo che avete ammaccato la sua spider?

MUSICHE

Musiche, musichette, musichine, musicotte, rappresentano davvero una parte fondamentalmente in questo gioco eccone qua una lista completa:

Splash Wave: revival fatto con Spectrum zx 81 della toccata e fuga in re minore di Bach, molto carino e orecchiabile, con dei bassi da leccarsi le orecchie.

Magical sound area: splendido! Piacerà sicuramente a tutti i sordomuti dell'universo.

Step on beat: musica nuova inventata solo per questa versione (ma sei sicuro? NdR).

Passing breeze: eseguito sul famoso tema di Peppino u' meccanico, in cui si può comprendere tutto il travaglio dell'autore per la sua carriera fallita in cui riuscì solo a pescare una vecchia scarpa di Mino Reitano.

'Nu jeans e 'na maglietta: capolavoro della canzone italiana, non è compreso nel gioco ma è consigliabile ascoltarsela mentre fate una partita visto che rispecchia totalmente lo spessore di *Out Run*

THE LEGEND OF ZELDA PART III



Mentre vi stavate godendo il meritato riposo dopo le vostre precedenti avventure (*The legend of ZELDA I e II*), arriva di buon mattino un messaggero del re che vi annuncia il rapimento (per la terza volta! decisamente il numero tre va di moda attualmente!) della vostra ragazza, la principessa ZELDA, da parte di un mago super-malvagio che ha approfittato del vostro lungo sonno per mettere tutto il regno sotto-sopra (codardo!). Naturalmente, senza alcuna esitazione, saltate giù dal letto, prendete la vostra lampada e, senza neanche avere il tempo di bere un caffe, vi ritrovate fuori (col freddo che fa, Brrr!) alla ricerca della vostra dulcinea e, perché no, dato che ci siamo, per sistemare tutto questo casino. E la spada! Dov'è la spada? Va beh, ne troverete una strada facendo! Guardando subito la vostra magica mappa, scoprirete una croce rossa che indica il passaggio segreto per entrare nel castello dove troverete anche il messaggero di prima, a terra e ferito, che vi donerà la sua spada (pfiu! Meno male, perché farsela tutta a pugni sarebbe stato difficile!). Una volta soccorsa la vostra bella, essa vi indicherà dove trovare le tre collane magiche che vi permetteranno di estrarre ZELDEXCALIBUR (Ah! Ah! Ah!), la famosa spada nella roccia. Ma al vostro ritorno, la principessa è di nuovo scomparsa....(eh si! Dura la vita! Così mi dice sempre mio padre!). Come al solito, troverete una moltitudine di oggetti molto utili (e a volte necessari per progredire!), e dovrete percorrere in lungo e in largo i vari "mondi" per venire a capo di questa fantastica avventura firmata NINTENDO!







(Sopra) Il vostro "modesto" equipaggiamento.





Che bel sornione. Ma secondo voi 'sto tipo se li lava i denti? In caso contrario attenti all'alito cattivo.

ZELDA 3 vs ZELDA 1 & 2

Naturalmente, la meravigliosa realizzazione è il punto forte di questo terzo episodio anche se sono state aggiunte parecchie novità. Infatti, lo schermo non è più fisso ma scrolla in tutte e otto le direzioni e ora il vostro personaggio può correre (se ha gli stivali), tirare e spingere gli oggetti, sollevare dei pesi enormi (se ha i guanti di forza), nuotare (se ha le pinne), volare (se ha il mantello), spostarsi in un mondo parallelo (se ha lo specchio), e tante altre cose. La cartuccia e piena zeppa di piccoli dettagli (tutti curatissimi!), i mostri sono molti e hanno adesso un comportamento "intelligente" (se sparite dietro un albero vi cercano, fanno le smorfie se li fate cadere nel vuoto,...) e le trappole sono ancora più infernali. Come al solito, la panoplia di oggetti da trovare è imponente e la diversità dei luoghi che visiterete impressionante per non parlare di tutte le caverne e i posti segreti che potrete trovare...



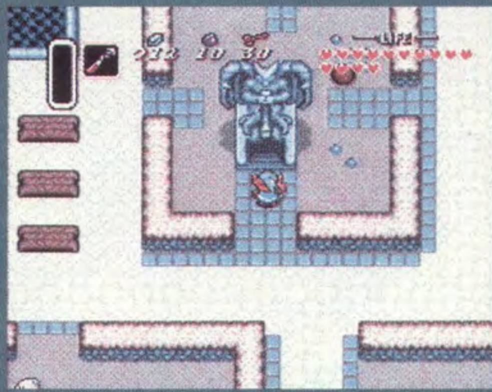
DUPONT

COMMENTO & VOTO

99%

Se c'è stato un *Mario* per il Super Famicom, mancava sicuramente un *Zelda* per la nuova console 16-bit di casa NINTENDO. Ecco finalmente la pecca colmata. E che capolavoro! 99% Esagerato? NO! La grafica è qualcosa di eccezionale (guardate alcune delle schermate!) e il sonoro è incantevole (dalle stupende musiche allo "splosh-splosh" delle camminate nell'acqua). Il gioco è pieno di piccoli dettagli (molto curati!) e la diversità dell'azione che potete compiere è così importante che avrete veramente l'impressione di VIVERE la vostra avventura (c'è un libro su uno scaffale irraggiungibile? Corretegli addosso e lo farete cadere! Semplice no?). La difficoltà è progressiva e se si rimane bloccati da qualche parte e sicuro che avete dimenticato di azionare qualche meccanismo segreto (e posso dirvi che sono diabolici a volte!). Ma se vi dico che la profondità del gioco è semplicemente demenziale, mi credete? Si? E fate bene. Ci sono le stesse possibilità che la NINTENDO sbagli un episodio di Mario o di Zelda quanto che nevichi in pieno ferragosto. Capolavori così si dovrebbero vedere più spesso, e state tranquilli che questa cartuccia vi terrà occupati per un bel po'! Arrivederci e a ZELDA IV!!!







(Sopra) L'entrata di un sotterraneo.

(Sinistra) Non uscite di quà senza le gemme!

FRUGANDO QUA E LA'


difficile vedere nel buio senza lampada.


il boomerang immobilizza gli avversari per qualche secondo, sono di due tipi uno rosso (più potente) e uno blu.


le bombe sono utili per scoprire passaggi segreti (max.10).


i vasi servono a contenere pozioni o insetti.


molto utile per acchiappare gli insetti.


senza il libro non potrete tradurre certe scritte.


l'arma più utile del gioco!


vi permetterà di cambiarlo con un sacco


serve a trasformare i nemici!


lo specchio vi manda in un mondo parallelo.


Il martello, oltre a essere un arma potente, vi permetterà di schiacciare certi pali aprendovi così un passaggio.


la catena vi permetterà di passare attraverso certi burroni, ma è anche un'arma che immobilizza per parecchio tempo gli avversari.


Vi permette di scavare per terra (ma va là).


Serve a teleportarsi nelle varie locazioni!


lo scettro di ghiaccio.


lo scettro di fuoco.


permette di costruire dei blocchi!


protezione.


la magia del fuoco!


la magia del fulmine!


la magia della terra!


Il mantello degli elfi vi renderà invisibile e vi permetterà di volare sopra alcuni ostacoli.

SCHEDA TECNICA

Titolo	The legend of Zelda part III
Casa	Nintendo
Distribuzione	Import
N°Giocatori	1
Continua?	3
Livelli di Difficoltà	1

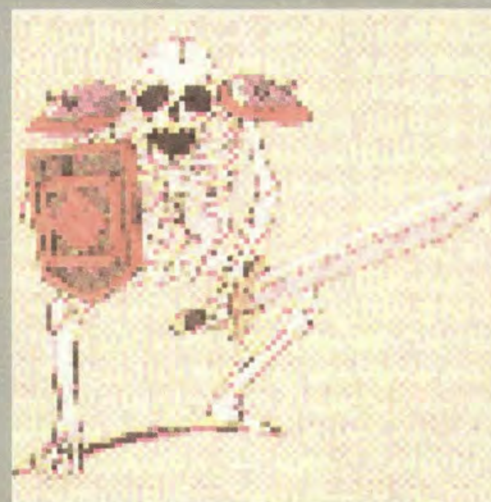
AVV. DINAMICA





(Sopra) Ecco un vortice particolare vi teletrasporterà da un'altra parte.





(Destra) Come si presenta Paolo Paglianti fotografato la mattina presto.



LE SPECIALITA' DELLA CASA



Gli stivali vi permetteranno di correre.



vi permetteranno si sollevare i blocchi verdi chiari.



idem ma potrete sollevare tutti i blocchi stavolta.

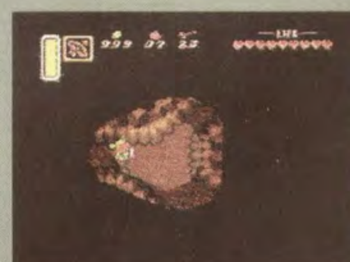


le pinne da sub vi permetteranno di nuotare anche in acque profonde.



vi fa conservare la vostra apparenza umana nel mondo parallelo. Senza di essa andreste in giro sotto la forma di un coniglio.





Nelle caverne c'é buio, meno male che voi avete una lampada (anche se a corto raggio)

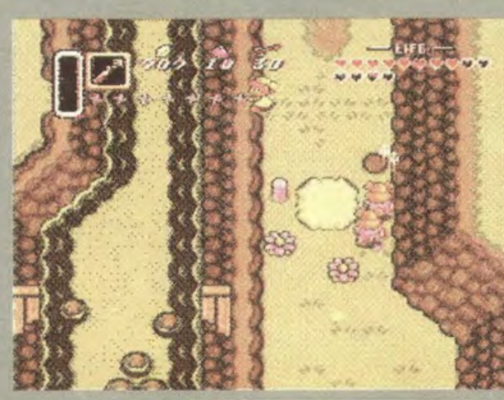


(Sopra) Casa, dolce casa!

(Destra) La mappa del primo mondo.







Db_Line srl

Consoles & Games Mania

V.le Rimembranze,26/C-21024 Biandronno VA
Tel.0332.767270 Fax.0332.767244
Per ordinare in automatico via modem:0332.767277-706469

CONSOLES:

CD MEGADRIVE -New-	PC-ENGINE LT -New-	PC-ENGINE SUPERGRAFX
SUPER FAMICOM	PC-ENGINE GT	CD-ROM II SYSTEM PC ENGINE
MEGADRIVE GIAPP.SCART	PC-ENGINE COREGRAFX II	NEO GEO HOME VERSION
GAME BOY SYSTEM	SEGA GAME GEAR	

GIOCHI: arrivi settimanali per tutte le console

SUPER FAMICOM Lit. 129/169.000	**PC-ENGINE** Lit. 62/130.000	**MEGADRIVE** Lit. 69/129.000	
Castelvania IV	Dragon Egg!	Nostalgia 1907 (CD)	Beast Warrior
Dimension Force	Lady Fantom (CD)	Heavy Nova (CD)	Davil Crashe
Final Fantasy IV	F1 Circus 91	Joe Montana II	El Viento
Fire Pro-Wrestling	Fire Pro Wrestling 2	Mario Lemieux Hockey	Bare Knuckle
Axelay	Gradius	California Games	Rolling Thunder 2
Super Formation Soccer	Salamander	F1 Grand Prix	Mercs
Pilot Swing	Raiden Densetsu (CD)	Heavy Nova	Out Run
Hyper Zone	R-Type (CD)	Bad Omen	Saint Sword
Jerry Boy	Hit the Hice	Donald Duck Quack Shot	Sonic
Joe & Mac	Mesopotamia	Golden Axe II	Double Dragon
Lagoon	Magical Chase	F22 Interceptor	Galaxy Force II
Legend of Zelda	Fighting Run	Master of Weapon	YS III
Magic Sword	Power League IV	Shining in the darkness	**GAME BOY**
Raiden Trad	Prince of Persia (CD)	ToeJam & Earl	The Simpson
Street Fighter II	Randa 2 (CD)	The Immortal	GhostBusters
Super E.D.F.	Lord of Wars (CD)	Runark	Tecno Bowl
Super Ghoul's n Ghost	Time Cruise	Shadow of the beast	Spiderman
Super Tennis	Zero Wing (CD)	Alien Storm	Super Mario Land
Thunder Spirit	Raiden	Block Out	Batman

GAME GEAR Lit. 45/65.000			
Sonic	Solitaire Poker	The Chessmaster	Super Golf
Ninja Gaiden	The Lucky Dime	Galaga 91	Mickey Mouse
Out Run	Fantasy Zone Gear	Axe Battler	Golden Axe

			NEO GEO Lit. 280/419.000
Crossed Sword	Magician Lord	Top Player Golf	2020 Super Baseball
Qualsiasi titolo disponibile su prenotazione			

OFFERTE SPECIALI:

ACTION REPLAY per Megadrive £.139.000 **CONVERTITORE Euro/J £.25.000**
Floppy-Disk 3,5"DSDD £.790-3,5DSHD £.1390
****Per ogni tappetino Db_Line per mouse...MOUSE IN OMAGGIO!!!****
GIOCHI AMIGA e PC da £. 5.000
Scheda Voce BigMouth per PC + software

PC 386SX 25Mh-Floppy Disk 1.44Mb-Disco Fisso 40Mb-Monitor Vga colore Tastiera italiana avanzata-MS-DOS 4.01-Manuali-Modem 2400V42Bis Mnp5 Esterno-Mouse-Joystick-4 Giochi-Garanzia 1 anno. £.2.650.000+iva

Ad ogni telefonata listino in omaggio.
Vendita per corrispondenza, evasione ordine in 24 ore.
Telefonare per listino prezzi,altri titoli,offerte promozionali sconti quantità,prenotazione prossimi arrivi.
Modalità di pagamento: C/C Postale-Vaglia postale-Assegno Bancario Carta di Credito-Contrassegno.

SUPER FORMATION SOCCER



GOOOOAAL!!!.... Oh no! (pronunciare in inglese!). Cosi si esprimevano i Lemmings quando erano in procinto di esplodere, e così urla Alkross ogni volta che si fa segnare un goal da Random (e posso dirvi che di goal ne prende tanti, quindi provate a immaginare che casino c'è in redazione). Come avrete già capito, *Super Formation Soccer* è un gioco di calcio (ayeah?), ma non uno qualsiasi, è il seguito dell'ormai famoso *Formation Soccer* (su PC-Engine) programmato dalla HUMAN. La partita si gioca vista da sopra inclinata a 45 gradi e non da sopra (come in *Kick Off*) il che si rivela un innovazione importante per questo tipo di gioco. All'inizio della partita potrete configurare una serie di parametri dove dovrete scegliere se giocare una partita amichevole (contro un amico, da soli o con un amico contro il computer) o partecipare alla Human Cup (da solo o con un amico) affrontando 15 delle 16 migliori squadre del mondo (durante quest'ultima opzione è anche possibile riprendere un torneo in corso con una semplice password). Prima di iniziare la partita dovrete scegliere: la vostra squadra, la vostra tattica prediletta (tra ben 8 diverse), se modificare o no la composizione della squadra, se il portiere viene gestito automaticamente dal computer o no, e infine il tempo di gioco. Dopo queste scelte potrete finalmente giocare e le squadre entreranno in campo. Il numero di anziani a disposizione è impressionante (passaggio, tiro lungo, tiro corto, cannonata, pallonetto, colpo di testa, rovesciata, tiri con l'effetto, tackle, smorzata, tiro al volo), ogni squadra e giocatore ha le proprie caratteristiche (attacco, difesa, corsa), e potete anche picchiare l'avversario per fregargli il pallone, ma state attenti alle punizioni e alle espulsioni, se no vi ritroverete, come spesso succede a Random, a dover finire la partita con 5 giocatori in campo!





(sotto) Il momento del calcio di rigore è pieno di tensione e il portiere ha molte possibilità di parare il tiro





L'intervento in scivolata è un buon metodo per recuperare la palla.



TATTICHE



Le 8 tattiche disponibili permettono di realizzare i sogni nel cassetto dei novelli CT di tutta Italia.

Cosa pensate sia meglio utilizzare? Un 4-4-2 alla Trapattoni o un 3-2-2-3 alla Orrico?

SQUADRE



Le 16 squadre posseggono caratteristiche diverse tra loro.

Stranamente l'Italia si trova al terzo posto, ma non ci vuole molto a dimostrare che è i più forte di tutti.

È sufficiente battere la Germania, l'Argentina, il Brasile, il Camerum, l'Inghilterra e la Francia...





(sx) Una vittoria sofferta ai rigori è sempre una vittoria



Poco prima del calcio d'angolo.

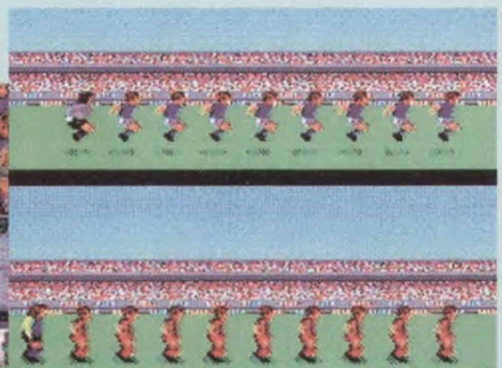




La spallata è uno dei metodi migliori per conquistare il pallone anche se può essere punita con un fallo



Una distrazione del portiere e la palla rotola in rete





(sx) Grandiosa parata. Anche con il portiere su manuale riuscirete a salvare la porta. L'importante e sapere controllare il portiere al momento giusto

SOTTO CONTROLLO





DUPONT

COMMENTO & VOTO

Gettate subito la cartuccia di Pro Soccer dalla finestra perché è arrivato "IL" gioco di calcio più bello del mondo.

La grafica è molto accurata, la maneggevolezza è straordinaria (tutti i comandi sono assistiti dal computer!) (in che zenzo? NdR), la scorrevolezza del campo è ottima, la giocabilità è fantastica e la varietà dei colpi è impressionante. Ma dove *Super Formation Soccer* surclassa tutti gli altri giochi di questo tipo è la visuale del campo completamente nuova in pseudo 3D visto dall'alto, tutto in "zoom" (capacità inerenti agli speciali chip della console). Mai vista una roba simile, e posso dirvi che il risultato e più che stupefacente. Ho solo due piccoli rimproveri però: il fallo viene sempre punito con l'espulsione dell'aggressore e l'evacuazione della vittima (il che è un pò frustrante); le musiche invece rischiano di dare un po' su i nervi se giocate per troppo tempo (abbassate il volume!) e certe digitalizzazioni sonore lasciano a desiderare. Una ottima cartuccia comunque, da possedere assolutamente! (in che zenzo? NdR)

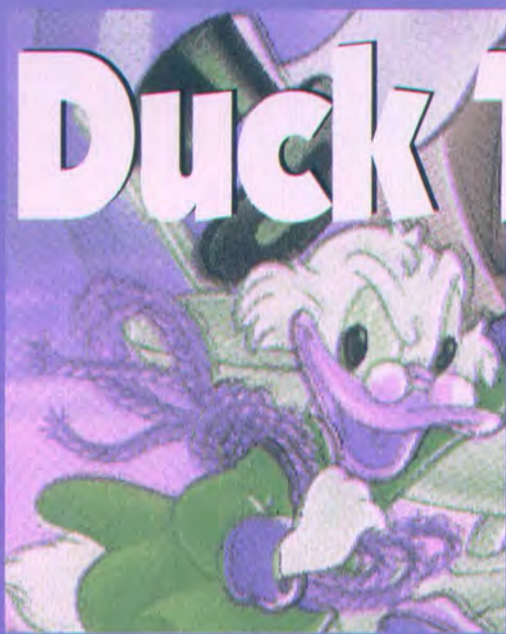
89%

SCHEDA TECNICA

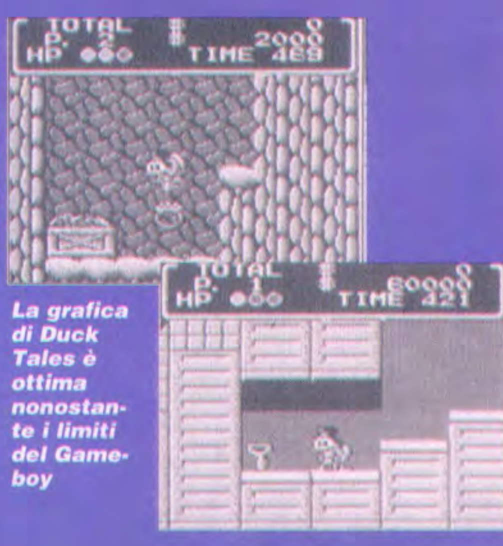
Titolo	Super Formation Soccer
Casa	HUMAN
Distribuzione	Import
N°Giocatori	1 o 2
Continua?	Password
Livelli di Difficoltà	1

SPORTIVO

Duck Tales



"[N]on credete che esista un personaggio dei fumetti che riesca a raggiungere i più bassi livelli di avidità e perfidia che mai mente umana abbia potuto concepire? No? Beh, vi sbagliate di grosso! No, non sto parlando di Gamba di Legno. Ma di Paperon de' Paperoni, il più perfido e avido individuo che esista.
È inutile che si continui a tessere le lodi di questo papero arrivista che, come tende a ribadire in ogni intervista, '...si è fatto tutto da solo!'. Quando si arrivano a seppellire i propri valori personali, la famiglia, le amicizie, le relazioni sentimentali col solo scopo di aumentare il proprio capitale anche di pochi dollari, significa che si è raggiunto il fondo, che il punto di non ritorno è stato superato."
Estratto da "Il Papero della Sera" del 9 settembre 1991
Certo, non tutti possono essere d'accordo con i modi di fare propri di un personaggio come Zio Paperone, ma noi, che abbiamo letto (e ancora leggiamo) le sue fantastiche avventure non possiamo che accettare il suo piccolo... "difetto".
Anche in *Duck Tales* la personalità e l'avidità di Paperone vengono a galla. Disposto a tutto pur di mettere le mani su favolosi tesori, il papere più ricco del mondo deve recarsi in quattro angoli diversi della Terra e, pensate un po', fare una capatina anche sulla luna.
I nemici e le insidie lo aspettano ad ogni angolo, ma per fortuna le tre giovani marmotte che rispondono al nome di Franco, Pino e Davide (in arte Qui, Quo e Qua) saranno pronti ad aiutare il loro amato ("Pidocchioso, neanche un gelato ci compra!) Zio nel corso delle sue peripezie.



La grafica di Duck Tales è ottima nonostante i limiti del Gameboy

COMMENTO & VOTO



Random

D'accordo, i personaggi di Disney sanno sempre richiamare l'attenzione di grandi e piccini. Però non basta sbattere un papero in prima pagina per avere successo! In *Duck Tales*, gioco clonato dalla corrispondente versione per NES, il trucco riesce alla perfezione. Paperone è ben disegnato, gli enigmi non sono impossibili e la struttura del gioco è in generale ben studiata. In definitiva, *Duck Tales* per Gameboy risulta un gioco piacevole e non eccessivamente impegnativo che saprà attrarre molti videogiocatori, dai più incalliti piattaformisti a quelli delle categorie superiori. Posto che ce ne siano.

82%

SCHEDA TECNICA

Titolo	Duck Tales
Casa	Capcom
Distribuzione	Import
N°Giocatori	1
Continua	No
Livello di Difficoltà	3

PIATTAFORME

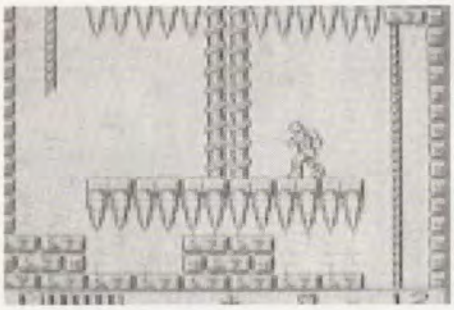
SOTTO CONTROLLO





CASTLEV

La mancanza di originalità nel mercato del software videoludico è ormai diventata una costante negli ultimi anni: sono ben pochi i prodotti veramente innovativi che abbiamo potuto apprezzare; quindi, se le software house tendono sempre più ad affidarsi a costose licenze o a seguiti di precedenti successi per sviluppare i loro nuovi prodotti, non c'è da stupirsi se anche un gioco non particolarmente bello o esaltante come *Castlevania* abbia avuto un seguito.
E si tratta, per di più, di un seguito piuttosto modesto, in cui mancano addirittura dei particolari presenti nel primo episodio. Come al solito, rivestite i panni dell'immancabile avventuriero che, assistito dalla fedele frusta, si aggira incautamente in quattro terribili castelli, irti di pericoli e trabocchetti. Ognuno di essi è stato diviso in più stanze, che il giocatore deve affrontare separatamente e in successione. I passaggi tra le varie stanze sono rappresentati da semplici corridoi oppure da pesanti porte che fungono da punti di riferimento, da cui potrete riprendere la vostra avventura in caso perdiate una delle tre vite inizialmente a vostra disposizione. Terminare *Castlevania II*, comunque, non è certo un'impresa disperata: eliminare i nemici è poco più di una formalità, passaggi particolarmente difficili non è che ce ne siano poi tanti e inoltre le torce che illuminano gli androni dei castelli sono un'inestimabile fonte di aiuto, che vi viene prestato sotto varie forme. L'unica vera difficoltà che dovrete affrontare è la presenza di quattro fastidiosi mostriciattoli situati, come baluardi finali, ognuno a difesa del proprio castello. Vi ci vorrà un po' per apprendere un buon metodo per farli fuori, dopo di che potrete riporre *Castlevania II* sul classico scaffale a prendere polvere.



ANIA II



Becca

COMMENTO & VOTO

Castelvania 2 è un gioco, tutto sommato, piacevole, piuttosto giocabile - anche se è snervante doversi rifare quasi tutto il castello dopo aver selezionato il continue - e abbastanza divertente. Grazie al buon sonoro e alla discreta grafica può piacere agli amanti del genere, anche se molti di loro, quasi certamente, lo finiranno in un paio di giorni. Peccato che i castelli disponibili siano solo quattro, poiché la longevità è irrimediabilmente ridotta dalla scarsità di scenari da scoprire e giocare.
Castelvania 2 mi ricorda per molti aspetti *Fortress of Fear* e penso che con questi abbia in comune la mancanza di originalità e la futilità di ulteriore sviluppo di un genere, quello dei giochi a piattaforme, che sicuramente non ha bisogno di essere ulteriormente sfruttato (almeno sino all'introduzione di basilari novità).

GB GAMEBOY

79%

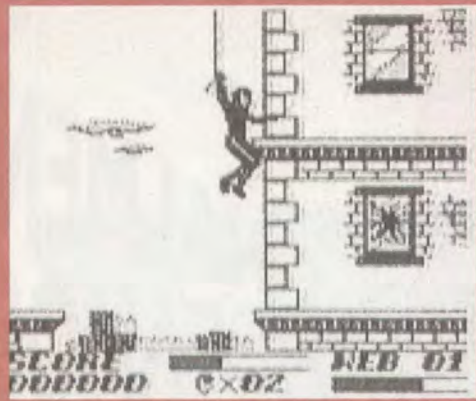
SCHEDA TECNICA

Titolo	Castelvania 2
Casa	Konami
Distribuzione	Ufficiale
N°Giocatori	1
Continua	Infiniti e Password
Livello di Difficoltà	1

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO





Spiderman



Buonasera, mi presento: sono l'omino dei videogiochi. Mi conoscerete certamente, infatti in ogni videogioco, sia in quello del bar sotto casa vostra, sia in quelli del vostro Gameboy, il protagonista sono io.
In tutti questi anni mi sono successe le cose più disparate, ma voglio raccontarvi l'ultima avventura della mia già lunga serie. Ero comodamente sdraiato nel microprocessore del piccolo di casa Nintendo quando arriva dall'alto il solito rettangolone di plastica che, dopo essersi incastrato ben bene mi guarda e con voce sprezzante dice: "Senti un po', qui c'è 'sto costumino; mettitelo e vai sullo schermo che devi salvare la tua ragazza."
No, ancora lei! Ma è possibile che si vada a ficcare sempre nei pasticci?!?
Basta, non ne posso più: sciopero!
"Guarda che se non ci vai chiamo Mario al tuo posto, e dopo che lui l'ha salvata che figura ci fai?".
Mmmmmh.... Ha proprio ragione Signor Cartuccia, penso che ci andrò ancora una volta io, ma che sia l'ultima! A proposito come si usa il costume?
"Boh, non ne ho idea. Provalo..."
Lo feci, ma appena l'ebbi indossato mi ritrovai sullo schermo a cristalli liquidi. Ehi! Ma posso sparare delle ragnatele per appendermi e uccidere i cattivoni! Peccato che il fluido sia limitato. Beh, posso usare la mia vocazione di karateka per sbaragliare i nemici e il mio senso del pericolo per schivare gli oggetti contundenti che cadono quando mi arrampico attaccato ai muri dei grattacieli... Come sono bravo, me la cavo sempre.
Ehi, non mi sono dimenticato di dirvi come si conclude questa storia, l'ho fatto apposta! Compratevi il gioco e scopritelo da voi...



Bono

COMMENTO & VOTO

Inizialmente Spiderman è avvincente, ma dopo poco questa impressione lascia spazio ad un altra osservazione: la difficoltà non è gestita sapientemente. Infatti, mentre nel primo livello non ci si fa caso, col procedere della partita si possono osservare dei tratti banalmente facili (es. Metropolitana) e delle situazioni quasi impossibili, dove conta poco l'abilità e molto la fortuna.
Graficamente è abbastanza ben riuscito, anche se le animazioni potevano essere più curate.
Divertente ma per poco, questo è il mio giudizio.

GB GAMEBOY

75%

SCHEDA TECNICA

Titolo	The Amazing Spiderma
Casa	Nintendo
Distribuzione	Ufficiale
N°Giocatori	1
Continua	3
Livello di Difficoltà	1

PICCHIADURO

SOTTO CONTROLLO




AKIRA
FINALMENTE IN EUROPA
IL FAMOSO FUMETTO!
Glénat ITALIA
CITIZEN

L.T. AVANT GARDE

PER LA VOSTRA PUBBLICITÀ

· NINTENDO · GAMEBOY · SEGA · MEGADRIVE · GAME GEAR · SUPER FAMICOM · LYNX · PC ENGINE · NEO GEO ·

GAME power

K

TEL. 02/66.10.32.23 FAX. 02/66.10.32.22

SOFT MAIL

Dal 1984 vendita per corrispondenza. Per informazioni e ordini telefona allo (031) 300.174

Richiedi subito il favoloso catalogo a colori gratuito!

COMINCIA L'OPERAZIONE SPOT!!!



Da oggi fino al 31/12/92 in ogni spedizione troverai uno SPOT ogni Lit.50.000 di spesa. Raccogli almeno 10 SPOT, mettili in una busta ed inviali all'indirizzo riportato sul buono d'ordine: riceverai una splendida maglietta SoftMail ed un buono sconto eccezionale!!

GAMEBOY ™

ALTERED SPACE	59.000
ATOMIC PUNK	59.000
BATTLE UNIT ZEOTH	59.000
BATTLETOADS	64.000
BUGS BUNNY II	64.000
CASTELVANIA II: BELMONT'S REV.	69.000
CHOPLIFTER II	59.000
DOUBLE DRIBBLE 5 ON 5	TEL.
DRAGONS LAIR	59.000
DUCK TALES	59.000
FINAL FANTASY ADVENTURE (FANTASTICO ACTION/RPG DA 2MB CON MANUALE DA 80 PAGINE E BATTERIA PER SALVARE IL GIOCO!)	95.000
FINAL FANTASY LEGEND	69.000
FINAL FANTASY LEGEND II (FANTASTICO RPG DA 2MB CON MANUALE DA 80 PAGINE E BATTERIA PER SALVARE IL GIOCO!)	95.000
FORTIFIED ZONE	59.000
GAUNTLET 2	59.000
GODZILLA	59.000
ILLUMINATOR (**INDISPENSABILE!!!** CON QUESTO ACCESSORIO POTRAI GIOCARE ANCHE AL BUIO!)	35.000
IN YOUR FACE (BASKETBALL)	59.000
MARBLE MADNESS	64.000
MEGAMAN	59.000
MICKEY MOUSE DANGER. CHASE	64.000
PACMAN	59.000
PAPERBOY 2	TEL.
PRINCE OF PERSIA	TEL.
RC PRO AM	59.000
R-TYPE	59.000
ROBOCOP II	59.000
ROGER RABBIT	64.000
THE PUNISHER	64.000
THE SIMPSONS	64.000
TOM & JERRY	TEL.
TURRICAN	TEL.
TURTLES 2	95.000
WWF SUPERSTARS OF WRESTLING	59.000

MESSAGGIO IMPORTANTE PER CHI POSSIEDE UN: GAMEBOY™, GAMEGEAR™, LYNX™

Inviaci il tuo indirizzo completo su cartolina postale oppure telefona subito allo 031/300.174 (ricordati di indicare anche quale delle tre console possiedi) e riceverai in omaggio direttamente a casa una utile sorpresa per la tua console portatile!!!

GAMEBOY™ MAGNIFIER
LENTE D'INGRANDIMENTO
LIT. 29.000





GAMEBOY™ CARRYALL
VALIGETTA RIGIDA PER GAMEBOY™ & 5 GIOCHI E CAVI
LIT. 39.000
N.B. IL GAMEBOY™ ED I GIOCHI NON SONO INCLUSI!!!

EHI RAGAZZI SBRIGATEVI AD ORDINARE I SIMPSONS™ PER GAMEBOY™...



The Simpsons™ TM & © 1991 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved.

MEGADRIVE™

ABRAMS BATTLE TANK	115.000
ADATTATORE GIOCHI JAPAN	29.000
BATMAN	115.000
BUDHOKAN	105.000
CENTURION	105.000
DOUBLE DRAGON	TEL.
FAERY TALE ADVENTURE	99.000
HARDBALL (8 MEGA/2 GIOCATORI)	70.000
LAST BATTLE	99.000
MARVEL LAND (8MEGA)	130.000
MIKE DITKA FOOTBALL (8 MEGA/2 GIOCATORI)	89.000
NBA BASKET (LAKERS VS CELTICS)	105.000
OFF ROAD	TEL.
ONSLAUGHT	70.000
OUTRUN	99.000
PHANTASY STAR III	150.000
POPULOUS	99.000
RASTAN SAGA II	99.000
SHADOW OF THE BEAST (8 MEGA)	130.000
SONIC THE HEDGEHOC	105.000
STREETS OF RAGE	115.000
SUPE HYLIDE	115.000
SWORD OF SODAN	99.000
TEST DRIVE II	TEL.
TURRICAN	89.000
WINTER CHALLENGE	TEL.
688 ATTACK SUB	125.000



MEGADRIVE™ (12 MEGA) LIT.89.000

GAMEGEAR™

LEADERBOARD GOLF	89.000
MASTER GEAR ADAPTER (PERMETTE DI UTILIZZARE TUTTI I GIOCHI DEL MASTERSYSTEM™ SUL GAMEGEAR™)	89.000
PACMAN	69.000
SHINOBI	89.000

DISPONIBILE IL NUOVO LYNX™ U.S.A., GLI ACCESSORI E TUTTI I PROGRAMMI: TELEFONA PER RICEVERE LA LISTA COMPLETA!

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA • NOMI E MARCHI PROTETTI SONO CITATI SENZA INDICARE I RELATIVI BREVETTI

BUONO D'ORDINE DA INVIARE A: LAGO SOFTMAIL - VIA NAPOLEONA 16 - 22100 COMO - TEL 031/300.174 - FAX 031/300.214

TITOLO DEL PROGRAMMA	COMPUTER	PREZZO
Spese di spedizione Lit.		7.000
	TOTALE LIT.	

GP

ORDINE MINIMO LIT.30.000 (SPESE ESCLUSE)

☐ Pagherò al postino in contrassegno
☐ Allego assegno NON TRASFERIBILE intestato a: LAGO SNC

ADDEBITATE L'IMPORTO SULLA MIA: (INDICARNE N° E SCADENZA) ☐ CartaSì ☐ VISA ☐

COGNOME E NOME

INDIRIZZO E N° CIVICO

CAP, CITTÁ E PROVINCIA

PREFISSO E N° TELEFONICO

FIRMA (SE MINORENNE QUELLA DI UN GENITORE)

Dichiaro di accettare integralmente le condizioni di vendita riportate sull'ultimo catalogo SoftMail

NEWEL® srl

20155 MILANO - via Mac Mahon, 75 - Telefono negozio 02/32.34.92 Telefono uffici 02/32.70.226 - Telefax 24 ore 02/33.00.00.35 - Ufficio Spedizioni 33000036

APERTO IL SABATO - CHIUSO IL LUNEDI'

IL PIU' VASTO ASSORTIMENTO DI CONSOLE & VIDEOGIOCHI NOVITA'

I PREZZI COME SEMPRE I PIU' COMPETITIVI!!!



GAMEBOY + VIDEOGIOCO OMAGGIO
(+ accessori e batterie)
L.129000 (iva compresa)

VASTO ASSORTIMENTO DI GIOCHI DA L.29.000



SEGA GAMEGEAR
(portatile a colori)

DISPONIBILE ADATTATORE PER USARE I GIOCHI MASTER SYSTEM SUL GAME GEAR L.49.000



MEGADRIVE giapponese - con gioco omaggio-
(cavo scart e alimentatore OMAGGIO) **GIOCHI A PARTIRE DA L39000**
offerta SONIC L69000 • STREET OF RAGE L69000



PC ENGINE "NEC"

Versione portatile a COLORI
PC ENGINE "GT"



NINTENDO SUPERFAMICOM
(con cavo scart, alimentatore & 2 joypad)
VASTO ASSORTIMENTO GIOCHI NOVITA' A PARTIRE DA L.95.000

NEO GEO 1 JOYPAD, CAVO SCART alimentatore 220v versione inglese VASTO ASSORTIMENTO DI GIOCHI DA L.199.000

DISPONIBILE MEGA-CD

TUTTE LE CONSOLE AI PREZZI PIU' BASSI D'ITALIA

CENTINAIA DI TITOLI DISPONIBILI A PARTIRE DA L. 29.000

TUTTI I PREZZI SONO SEMPRE IVA 19% COMPRESA

IMPORTAZIONE DIRETTA
ULTIME NOVITA' DAL GIAPPONE
TUTTI GLI ACCESSORI PER CONSOLLE
ARRIVI SETTIMANALI
RICHIEDI IL N/S NUOVO LISTINO

WOODY POP

Dopo una marea di simulatori, un sacco di picchiaduro, una valanga di spara e fuggi era ora che qualcuno riprendesse in considerazione il filone del buon vecchio *Breakout*, e adesso è possibile trastullarsi con una variante di questo mitico gioco anche sul Game Gear. Per chi non lo sapesse *Breakout* uscì nelle sale giochi quando la gente non sapeva neanche che cosa fossero i videogames, e lo scopo era quello di distruggere dei mattoni con una pallina, punto e basta. Ora però la storia è leggermente più complessa. *Woody Pop* vi mette nei panni, anzi, nella corteccia di un povero pezzo di legno imprigionato in una sotto specie di labirinto costituito da diverse stanze, e l'unico modo che ha per uscirne è quello di demolirne l'intera struttura distruggendo i mattoni di ogni stanza e avere così la strada libera per la successiva. Per fare ciò, Woody ha a sua disposizione una palla con cui colpire i mattoni. Questi ultimi, ogni tanto fanno cadere delle icone che, se raccolte, aumenteranno le capacità di distruzione dell'insolito tronco. *Woody Pop* ha la stessa struttura di gioco di *Breakout*, e ancora di più di *Arkanoid* (in effetti sono quasi lo stesso gioco). Come nel vecchio cavallo di battaglia della Taito bisogna infatti avanzare il più possibile tra i livelli, cercando di non far cadere la pallina, raccogliendo quanti più bonus possibile, stando attenti ai mostriciattoli presenti tra i mattoni e affrontando alla fine del gioco il nemicone finale.



Ah, dimenticavo! Per accedere alla stanza successiva bisogna scegliere da quale parte proseguire, però alcune strade sono dei vicoli ciechi. Questo vuole dire solo una cosa: dover tornare indietro e rifare tutte le stanze precedenti...



BIO MASSA

COMMENTO & VOTO

Mah, non so cosa dire (allora taci, NdR). *Woody Pop* è sicuramente un prodotto valido, ma io non lo trovo molto accattivante. Occhei! Occhei! La grafica è carina, e anche il sonoro non è male, ma secondo me è troppo difficile. Per fortuna è stata inserita la possibilità di continuare, altrimenti il gioco sarebbe stato davvero impossibile. Cosa vi devo dire, se avete un Game Gear e vi è piaciuto *Arkanoid* allora *Woody Pop* fa per voi, altrimenti lasciate perdere.

74%

SCHEDA TECNICA

Titolo	Woody Pop
Casa	Sega
Distribuzione	Import.
N°Giocatori	1
Continua	infiniti
Livelli di Difficolta	3

ARCADE

SOTTO CONTROLLO



G-LOC AIR BATTLE

Scegliere la rotta, selezionare le armi, decollare e distruggere tutto quello che si muove sullo schermo. Questa in parole povere è lo scopo di *G-Loc Air Battle*. A dire il vero la trama è un po' più complessa: la terra è sotto la minaccia della solita organizzazione criminale che vuole prendere il potere facendo scoppiare una guerra. Naturalmente è da stupidi impiegare uno spiegamento di forze per attaccare e distruggere il quartier generale dell'organizzazione, perciò gli si manda contro il solito pazzo suicida desideroso di gloria, a bordo del solito aereo ultramoderno equipaggiato con le più sofisticate tecnologie belliche. Altrettanto naturalmente il pilota lo impersona il giocatore, altrimenti che videogioco sarebbe?

Dunque, all'inizio bisogna scegliere quale missione intraprendere. Ce n'è sono nove, facili e difficili, però per poter accedere alla nona e ultima missione occorre portare a termine con successo le prime otto. A dire il vero le missioni non sono poi così differenti, lo scopo infatti è sempre quello di distruggere dei mezzi nemici, aerei, carri armati o navi, ma in ogni missione varia il loro numero Per fare ciò il giocatore ha a sua disposizione due tipi di armi, la mitragliatrice e i missili. Se la missione viene portata a termine con successo, viene assegnato un bonus in denaro che potrà essere utilizzato per migliorare le capacità del proprio aereo. Naturalmente non avrete vita facile, infatti i nemici tenderanno a intercettarvi con i loro aerei e a lanciarvi contro dei missili. La partita termina quando il livello dell'energia (rappresentata dal carburante) finisce, a questo punto l'aereo esplode e al giocatore non resta che tornare a casa con la coda tra le gambe.





BIO MASSA

COMMENTO & VOTO

Sarebbe stato da stupidi aspettarsi una conversione diretta dalla versione da sala giochi, ma nonostante questo *G-Loc* mi ha sostanzialmente deluso. Il fatto è che manca di varietà, l'azione si limita al solito distruggere i nemici ed evitare i loro colpi: più in la non va. Personalmente lo trovo molto noioso. Compratelo solo se siete dei mega fanatici di questo genere di giochi, altrimenti lasciate perdere.

61%

SCHEDA TECNICA

Titolo	G-Loc
Casa	Sega
Distribuzione	Ufficiale
N°Giocatori	2
Continua	No
Livelli di Difficolta	3

SPARATUTTO

SOTTO CONTROLLO



NUOVE OFFERTE !!!

PADOVA Computer Time PADOVA

Prezzi Iva inclusa

NUOVI PREZZI!!

Computer Amiga

Amiga 500 Plus garanzia Commodore Italia +Joystick	750.000
Amiga 500 Plus 2Mb chip ram	890.000
Amiga 500 Plus 2Mb chip ram e kickstart 2.0/1.3 (da montare)	960.000
Amiga 500 Plus+monitor 1084S new!	1.200.000
Amiga 2000 garanzia Commodore Italia	1.340.000
Amiga 2000come sopra+espansione 2Mb esp.8Mb	1.660.000
Amiga 2000+Gvp 52Mb Quantum+espansione 2Mb simm	2.460.000
Amiga 3000 25Mhz,Hd 52Mb,2Mb di memoria	4.900.000
Amiga 3000 come sopra+monitor Nec 3fg	5.950.000

Monitor

Commodore 1084s-new	490.000
Commodore 1950 multisync (1960)	739.000
Samtron Vga 800x600 colore	540.000
Samtron Vga 1024x768 colore	600.000
Morse 1024x768 0,28 dot pich Vga colore !	650.000
Intra multisync 1024x768 0,28 dot pitch colore	790.000
Nec 3fg 15"multisync 1024x768 garanzia Nec Italia colore	1.200.000
Nec 4fg 16"multisync 1024x768 " " "	Chiedere
Nec 5fg 20"multisync 1280x768 " " "	Chiedere

Espansioni amiga

Espansione Amiga 500 512kb	65.000
Espansione Amiga 500 512kb+clock	76.000
Espansione Amiga 500 1,5Mb	200.000
Espansione Amiga 500 1,5Mb+clock	220.000
Espansione Amiga 500 Plus 1Mb	130.000
Espansione Amiga 500 Plus 2Mb esterna fast	400.000
Espansione Amiga 2000 2Mb espandibile a 8Mb Golden Image	390.000
Espansione Amiga 2000 2Mb esp.gvp	460.000
Modulo simm 4Mb per hard card Gvp esterna 500	440.000
Modulo simm 1Mb 80/70 n/s per hard card/espan.Gvp !	90.000
Chip memory 44256 1Mb(8 chip) per controller A2091	78.000

Hard Disk e Controller

Hard disk scsi 200Mb Hitachi (Offerta)	1.150.000
Hard disk scsi 40Mb Quantum 11/15ms	440.000
Hard disk scsi 52Mb Quantum 11/15ms-slim	470.000
Hard disk scsi 80Mb Quantum 11/15ms	730.000
Hard disk scsi 105Mb Quantum 11/15ms-slim	800.000
Hard disk scsi 120Mb Quantum 11/15ms	1.050.000
Hard disk scsi 170Mb Quantum 11/15ms	1.250.000
Hard disk scsi 210Mb Quantum 11/15ms	1.390.000
Hard disk scsi Ricoh removibile+cartuccia 50Mb	1.450.000
Controller A2091 esp. 2Mb con chip 44256+Hd 52Mb Quantum	770.000
" " " " " " +Hd105Mb "	1.100.000
" " " " " " +Hd210Mb "	1.690.000

Periferiche Amiga

Digitalizzatore Digiview 4.0 gold	266.000
Digitalizzatore Videon III+Photon paint	535.000
Digitalizzatore Vidi in tempo reale 320x200	365.000
Genlock Ecr Mk II esterno	380.000
Genlock Vhs Electronic design,new dalla germania	850.000
Genlock S-Vhs Electronic design	1.100.000
Genlock Videomaster S-Vhs qualita'broadcast	1.990.000
Pal Rgb converter	200.000
Hand scanner Golden Image 400dpi,32 toni di grigio	399.000
Sharp Jx-100+ScanLab 100,scanner 200dpi 4096 colori su Amiga,18bit	1.520.000
Tavoletta grafiga Easyl A500 12x8	712.000
Antiflicker A500/2000 ICD	600.000
Digitalizzatore audio stereo Perfect sound v 3.1	137.000
Interfaccia midi amatoriale per Amiga	49.000
Ad speed ICD acceleratore 14,2mhz,32Kb di cache	450.000
Action replay III Amiga 500	169.000
Emulatore Ms-dos 286 Atonce Ega/Vga monocromatica	389.000
Emulatore Ms-dos Atonce Plus 16mhz +512Kb fast	550.000
Adattatore Atonce normale per Amiga 2000	120.000
Drive esterno Gvp/Qtec con interruttore	137.000
Drive interno amiga 2000 compatibile chinon noslim	135.000
Drive doppio esterno alimentato con copiatore hardware	310.000
Kickstart 1.2/1.3 o 1.3/1.2 per Amiga 500 plus	85.000
Kickstart 2.0 per amiga 500/2000 1.3	142.000
Deviatore mouse/joystick	29.000
Boot df1(per selezionare boot di partenza)	19.000
Interfaccia 4 giocatori(per kick off,over the net etc..)	24.000
Canon ion rc260	1.400.000
Colorbuster pal 16.000.000 di colori 756x580	1.490.000
Mouse Roctec con microswich	60.000

VENDITA COMPUTER PER CORRISPONDENZA

COMPUTER TIME S.N.C.

VIA PROVVIDENZA 43

35030 SARMEOLA DI RUBANO (PD)

TEL.049/8976508 FAX 049/8976414

ASSICURAZIONE SUL TRASPORTO:
IN CASO DI MALFUNZIONAMENTO DI UN NOSTRO PRODOTTO LO STESSO VERRA'SOSTITUITO AL PIU'PRESTO CON SPESE POSTALI A NOSTRO CARICO

CONDIZIONI DI VENDITA:TUTTI I PREZZI SONO COMPRENSIVI D'IVA
.SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA 1/2 POSTA O CORRIERE ESPRESSO
DISCHI VERBATIN 50Pz L.900

Stampanti aghi,laser,getto d'inchiostro

Mannesmann Mt81 9aghi 80colonne	300.000
Mannesmann Mt82 24aghi 80 colonne	600.000
Nec P20 24 aghi multifont 80 colonne	650.000
Nec P30 24 aghi multifont 136 colonne	890.000
Nec P60 24 aghi 300cps 80 colonne 360x360	1.050.000
Nec P70 24 aghi 300cps 136 colonne 360x360	1.380.000
Nec P90 24 aghi 400cps 136 colonne 360x360 colore	2.800.000
Nec S60 laser 300dpi 6pag/min 1,5 mb ram !	2.880.000
Nec S60p laser postscript 35 fonts 2mb ram	4.490.000
Kit colore per Nec p60/70	261.800
Samsung 80 colonne 9aghi 300cps in draft(velocissima)	465.000
Star Lc 20 80colonne 185cps	389.000
Star Lc 200color 80colonne 200cps	470.000
Star Lc 200 24aghi 80 colonne	650.000
Star Lc 200 colore 24aghi	710.000
Canon BJ-10e 360 dpi 83cps(getto d'inchiostro)portatile	635.000

Console !!!!!

Sega Megadrive Japan con presa scart e alimentatore	288.000
Sega Megadrive con 2 Joypad+2 cartucce	450.000
Joypad	50.000
Megabackup per le tue cartucce	750.000
Action replay per Megadrive	telefonare
Neo geo confezione "gold" con 2 joystick e i seguenti	
Giochi:Baseball star,Ninja combat,Super spy	1.620.000

Pc-compatibili

Desktop **286 16/21** Hd52mb 1Mb drive 1.44 Vga 256	1.180.000
Desktop **386 SX 16** Hd52mb 1Mb drive1.44 Vga 256	1.606.000
Desktop **386 25** Hd52mb 2Mb drive 1.44 Vga256	1.980.000
Desktop **386 33** 64cache Hd52Mb 2mb drive1.44 Vga 256	2.230.000
Desktop **386 40** 64 cache Hd 52Mb 2Mb drive 1.44 Vga256	2.890.000
Desktop **486 33** 64 cache Hd 52Mb 4Mb drive 1.44 Vga 256	3.230.000

differenza Minitowercon led	+ 50.000
" Tower con led	+130.000
" 1Mb aggiuntivo 44256	+ 80.000
" 2Mb aggiuntivi simm	+190.000
" drive aggiuntivo 5" 1/4 Teac	+130.000
" Vga Et4000 1Mb 1024x768 256 colori	+140.000
" Vga 1Mb 1024x768 **32000 colori**	+260.000
" Hard disk **80Mb Quantum**	+280.000
" Hard disk **105Mb Quantum**	+380.000
" Hard disk **210Mb Quantum**	+980.000

I computer sono assemblati e testati,il Dos5.0 e il mouse sono compresi
I tempi di consegna sono variabili e comunicati al momento dell'ordine
La garanzia e'della durata di un anno dalla data di spedizione

Soundblaster 2.0	290.000
Soundblaster Professional	450.000
Videon III per Pc	635.000

GVP HARD CARD

Hard card+ 52Mb Quantum A2000
Hard card +105Mb Quantum A2000
Hard card +240Mb A2000
Hard card + 52Mb Quantum est.A500
Hard card +105Mb Quantum est.A500

GVP ACCELLERATRICI

Scheda accelleratrice 68030 22Mhz 1Mb
Scheda accelleratice 68030 33Mhz 4Mb
Modulo memoria simm 4Mb 32bit

GVP IMPACT VISION 24

Impact Vision 24 A3000/2000
Frame grabber in tenpo reale,Genlock
Video pip,Antiflicker,16.000.000 di colori
software a corredo:Macropaint
Caligari professional,Scala

GVP PREVIEW

Accelleratrice 68030 40Mhz da montare nel hard card esterna A500
Acceleratrice 68030 25Mhz + Hd 52/105/240Mb Quantum A2000
" " 40Mhz Hd opzionale A2000
" " 50Mhz " " "
" 68040 28Mhz 22Mips A3000
Hard card esterna A500 esp.8Mb con Hard disk 120Mb/240Mb Q.
Emulatore Ms-dos 80286 16Mhz con 512Kb installati
Digitalizzatore audio stereo 8bit e 12bit

GVP POINT
RIVENDITORE AUTORIZZATO

SCRAPEYARD DOG

Strizzando l'occhio ai più giovani l'Atari fa di *Scrapeyard Dog* l'ideale continuazione, a piedi, di *Paperboy*. Il gioco infatti è simpatico e carino, e ha tutte le carte in regola per piacere, compresa una storiellina introduttiva strappalacrime che racconta di un povero cagnolino rapito da una gang di topastri. Al giovane Louie, proprietario del cane, il compito di sgominare la banda di malvagi che gli ostacola la strada lungo un percorso che, da sinistra a destra, lo porterà attraverso quindici livelli ad affrontare il malefico Mr. Big, l'autore della malefatta. A disposizione di Louie c'è una serie non infinita di lattine vuote da lanciare contro l'assortito insieme di avversari che gli sbarrano il passo. Si va dai trucidi membri della banda ai soliti stupidi uccelli pronti a dispensare regali inopportuni, per non parlare delle montagne di carbone ardente e delle pinze da gru, queste ultime più che decise a offrire al nostro eroe un abbraccio mortale. Louie ha la possibilità lungo il percorso di raccogliere sacchi di denaro che lo possano aiutare a migliorare il proprio arsenale difensivo ed offensivo. Scudi ed armi supplementari sono acquistabili dai soliti spacciatori di quartiere, nascosti qua e là nei bidoni della spazzatura o nei resti di qualche elettrodomestico. Durante il gioco poi è anche possibile accedere ad una delle quattro stanze pronte ad elargire bonus volanti. Trovarle non è difficile, basta rovistare per bene.

Terminato ogni livello si passa al successivo, badando bene a non superare il tempo limite e a raccattare il maggior numero di sacchi di denaro possibile. Si va avanti sino allo sfinimento o, più realisticamente, sino all'esaurimento delle quattro vite a disposizione. Non farcela è possibile, visto che ovviamente il gioco aumenta di difficoltà durante il percorso, ma riuscireste forse ad andare a letto tranquilli lasciando il piccolo, tenero, indifeso ostaggio nelle mani di gente che sta già pregustando il sapore delle polpette di cagnolino? (Sì - N.d.R.) E allora riprovate, riprovate, riprovate...





Louie si appresta a rovistare nel cassone della spazzatura



LAMA

COMMENTO & VOTO

Giochino stupido ma carino, *Scrapeyard Dog* sembra confezionato su misura per i giovani virgulti del joypad. Costoro non potranno fare a meno di apprezzare le musiche simpatiche, la grafica da fumetto, i buffi personaggi che ne animano il mondo. Agli altri, quelli per cui *Hard Drivin'* è solo una formalità, per intenderci, forse una sceneggiatura così mielosa potrà venire a noia all'inizio, ma provare a giocarlo darà loro sicuramente lo stimolo per continuare, anche perché il gioco è pieno di cose da scoprire. *Paperboy* è decisamente più bello, ma se l'avete già, questo prodotto resta un'ottima scelta, nel suo genere.

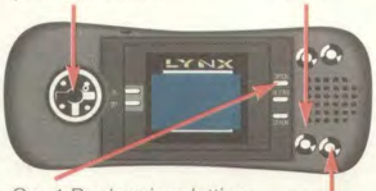
80%

SCHEDA TECNICA

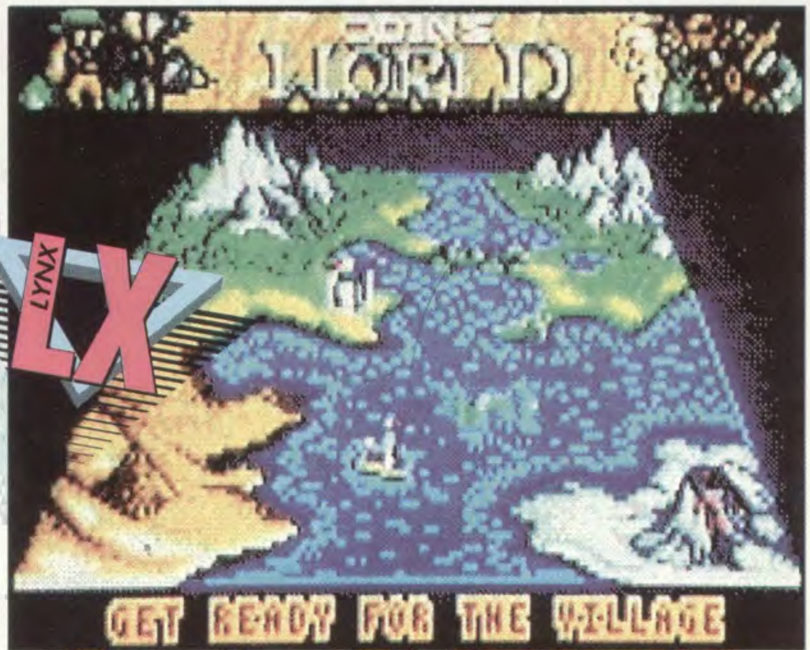
Titolo	Scrapeyard Dog
Casa	Atari
Distribuzione	Ufficiale
N°Giocatori	1
Continua	
Livelli di Difficolta	1

AZIONE

SOTTO CONTROLLO



VIKING CHILD



LYNX LX

Prendete *Wonder Boy*, aggiungete qualche orco e drago, le piattaforme di *Mario*, mescolate il tutto e otterrete *Viking Child*. Il "child" in questione è un vichingo di nome Brian che nel tempo libero fa il cantante ("Everything I do, I do it for you" è il suo ultimo successo), la cui missione è recuperare la sua famigliola rapita dal malvagio Loki, stufo delle stecchate del neo-cantante.
Affrontando gli avversari più disparati attraverso livelli di difficoltà crescente arriverete allo scontro finale con il malefico demone... si accettano scommesse.
Viking Child è un gioco che unisce gli elementi più classici dei platform con le tematiche più squisitamente fantasy (ambientazione valhallica, equipaggiamento vichingo, ecc). Non manca la possibilità di migliorare la propria condizione acquistando armi, energia e power up vari, nei classici negozietti che brulicano a ogni angolo.
Mostri di fine livello, bonus e passaggi segreti dovrebbero tenervi occupati per un bel po'.





MBF

COMMENTO & VOTO

Viking Child è un gioco che vince, ma non convince. Intendiamoci: diverte, ma non esalta, non ti "prende" fino al midollo. Non offre assolutamente niente di nuovo, anche se nel complesso è ben realizzato. La sensazione di deja-vu permane per tutto il gioco e vi sorprenderete a scoprire in ogni dettaglio una ripresa di un titolo che avete già giocato. La difficoltà poi diventa esasperante in certi punti, rendendo così *Viking Child* una delle principali cause dell'esaurimento nervoso nelle società più industrializzate. Per concludere, il gioco non è particolarmente vario e la ripetitività potrebbe pregiudicare un titolo che potenzialmente sarebbe potuto essere il platform dell'anno.

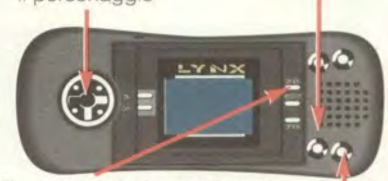
70%

SCHEDA TECNICA

Titolo	Viking Child
Casa	Atari
Distribuzione	Ufficiale
N°Giocatori	1
Continua	Password
Livelli di Difficolta	1

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO



HELP





Salve! Pagina dopo pagina, siete finalmente arrivati a Help!, la vera e unica raccolta di soluzioni, gabole, aiuti, strisce, suggerimenti, favoreggiamenti e raccomandazioni, curata dall'ormai mitico trio Paolo Paglianti, Alex Pasetto & Nessun Altro, i due recensori più alti di Game Power (1.86 m e 1.91 m, che non interesserà molto ai lettori, ma forse a qualche lettrice...). Nelle prossime 24 pagine vi aspettano le strisce di Mario Bros II e di Super Mario World, uno speciale su Sonic, le soluzioni dei primi due mondi di Final Fantasy Legend, abbondanti consigli su Pacmania, e qualche pagina di trucchi messi a Random - a questo proposito, ci teniamo a specificare che la prorompente marea di stupidate le ha scritte lui, tranne quelle intelligenti (e quelle intelligenti chi le ha scritte?, NdR).

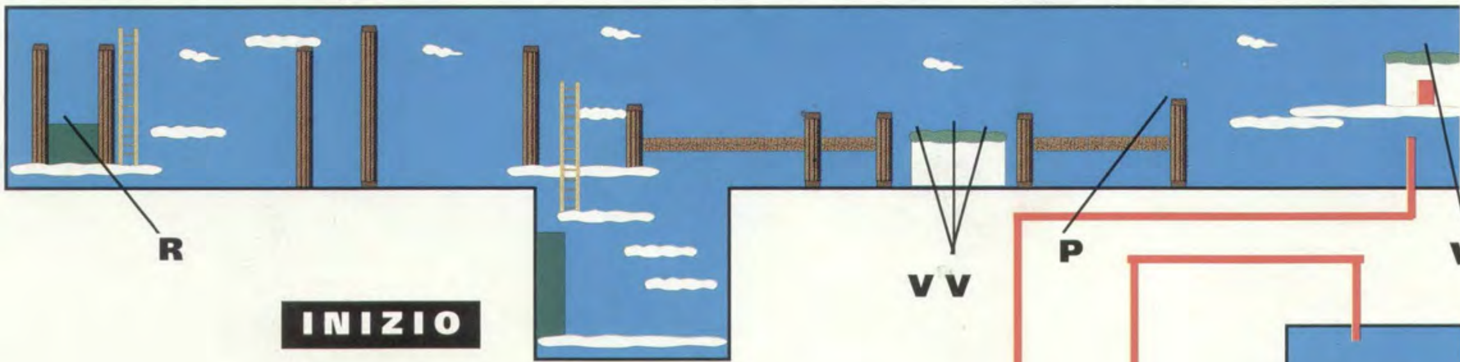
PS: se qualcuno di voi lettori ha dei suggerimenti da dare a Paolo per quanto riguarda i giochi di guida, li spedisca subito, sembra che il tapino non ci capisca molto tra freni, frizioni e marce innestate.

HELP

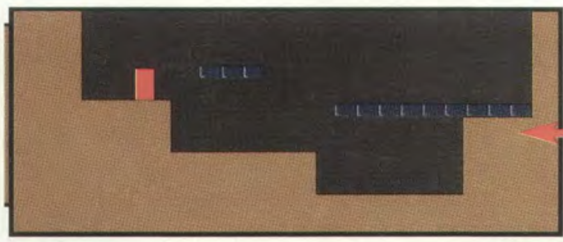
SUPER MARIO 2

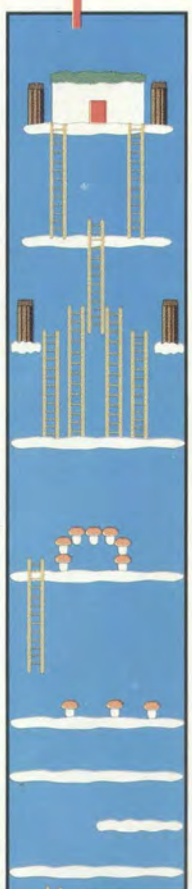
LIVELLO 7-1

W I FUNGHI!
Ammucchiate i funghi in modo da poter salire abbastanza per uno Squat Jump. Solo in questo modo potrete raggiungere le nuvole. Prima di saltare, utilizzate i funghi per aprirvi la strada.



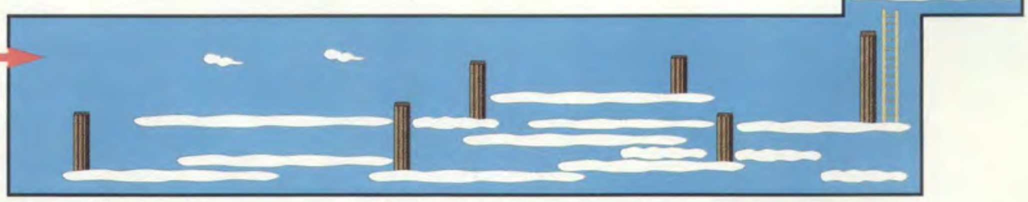




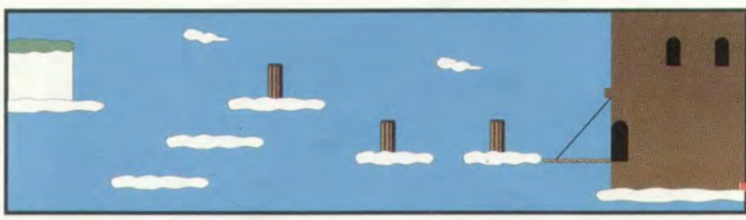


LEGENDA

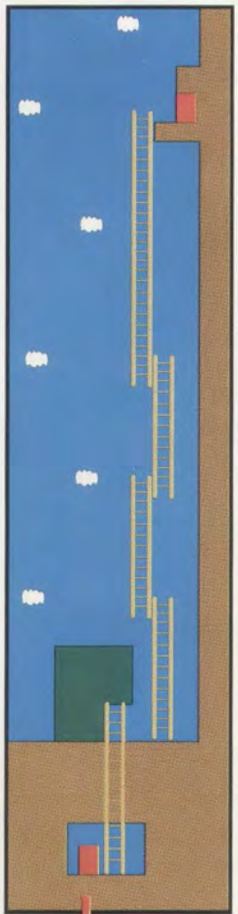
VITA EXTRA	X
GUSCIO DI TARTARUGA	T
VERDURA	V
VERDURA MARCIA	Z
BOMBA	B
BOB-BOMBA	BB
POZIONE	P
RAZZO	R



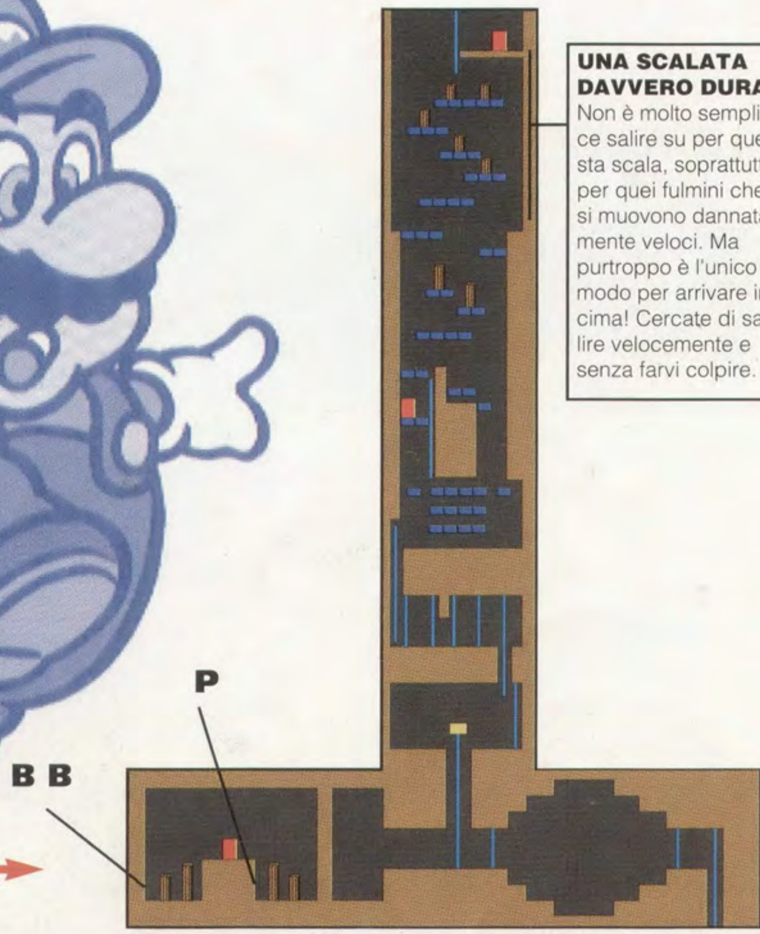
LIVELLO 7-2



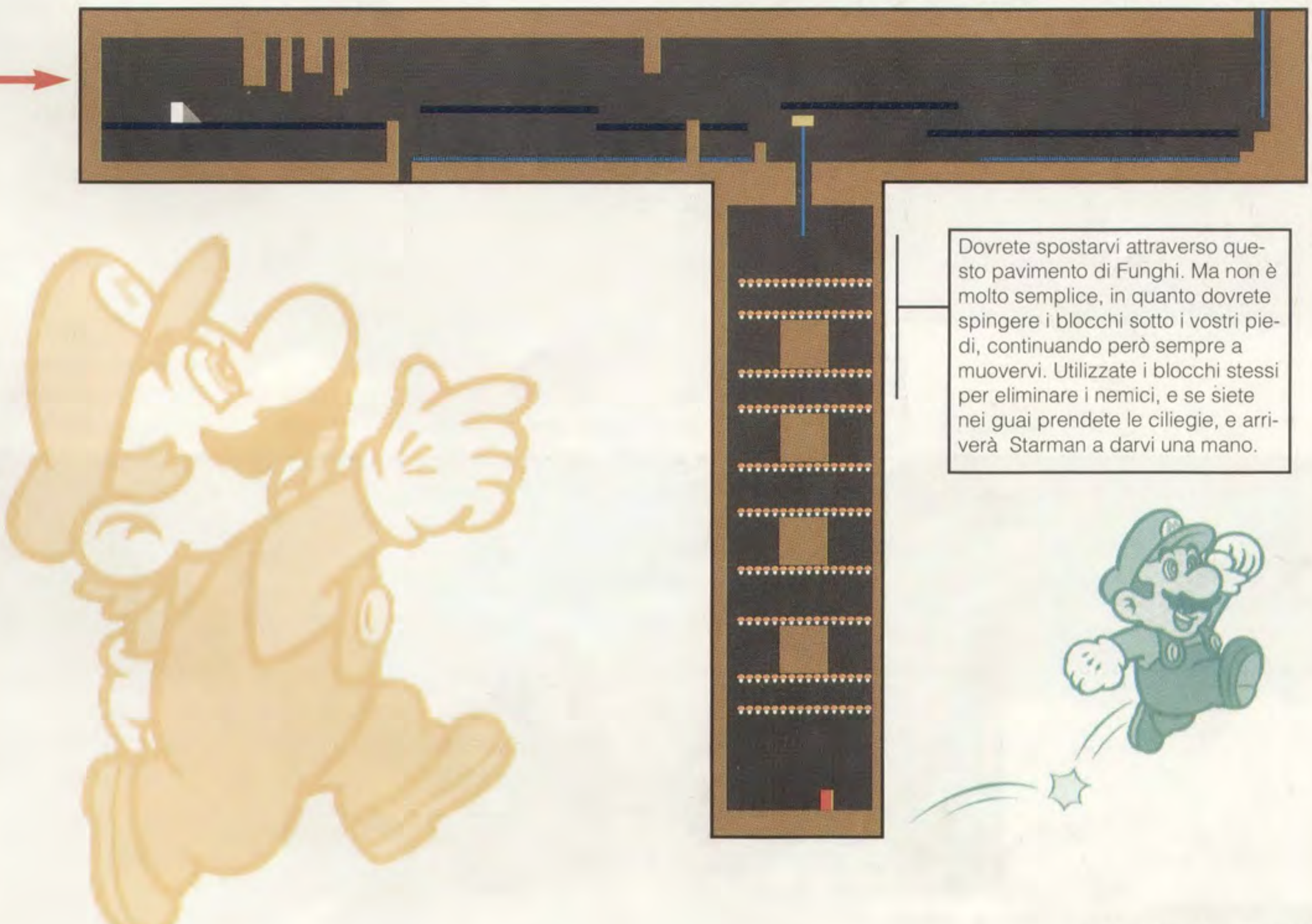
LA TANA DI WART
Ora dovrete affrontare la sfida più pericolosa di tutto il gioco. Riuscirete a trovare la strada giusta nel labirinto infernale costruito dalla contorta mente di Wart? Questa è l'ultima serie di mappe e, inutile dirlo, il posto peggiore in cui vi ritroverete! Occhio a non perdervi...





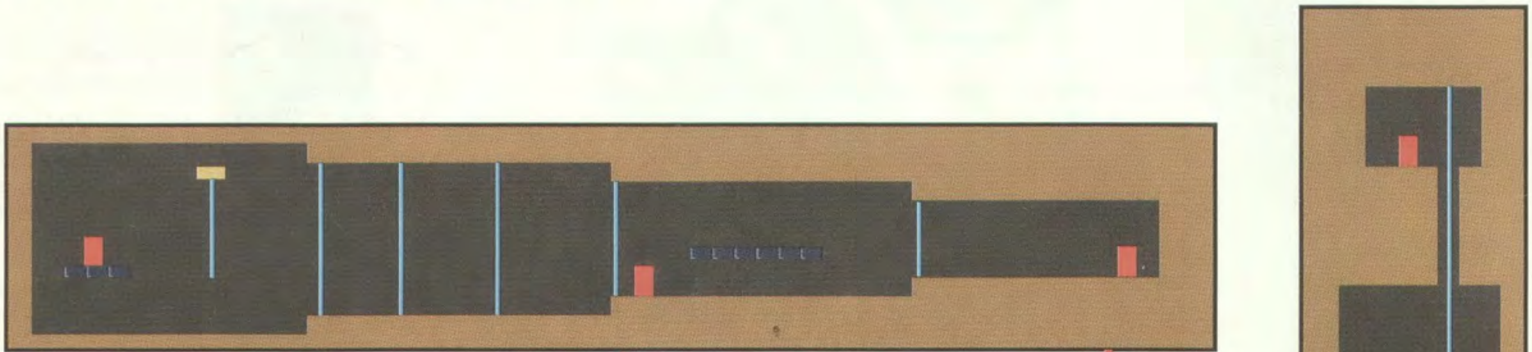


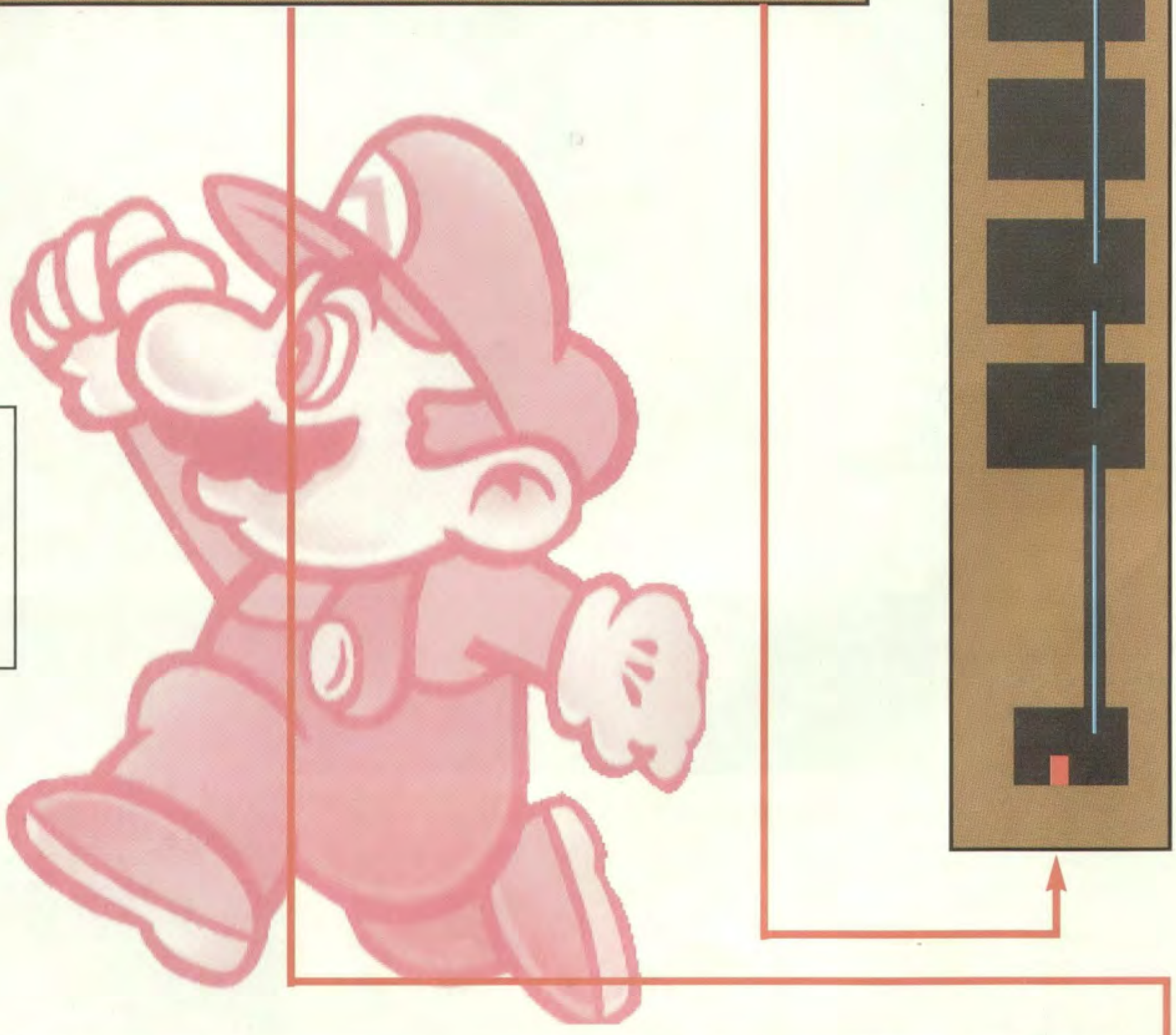
UNA SCALATA DAVVERO DURA
Non è molto semplice salire su per questa scala, soprattutto per quei fulmini che si muovono dannatamente veloci. Ma purtroppo è l'unico modo per arrivare in cima! Cercate di salire velocemente e senza farvi colpire.



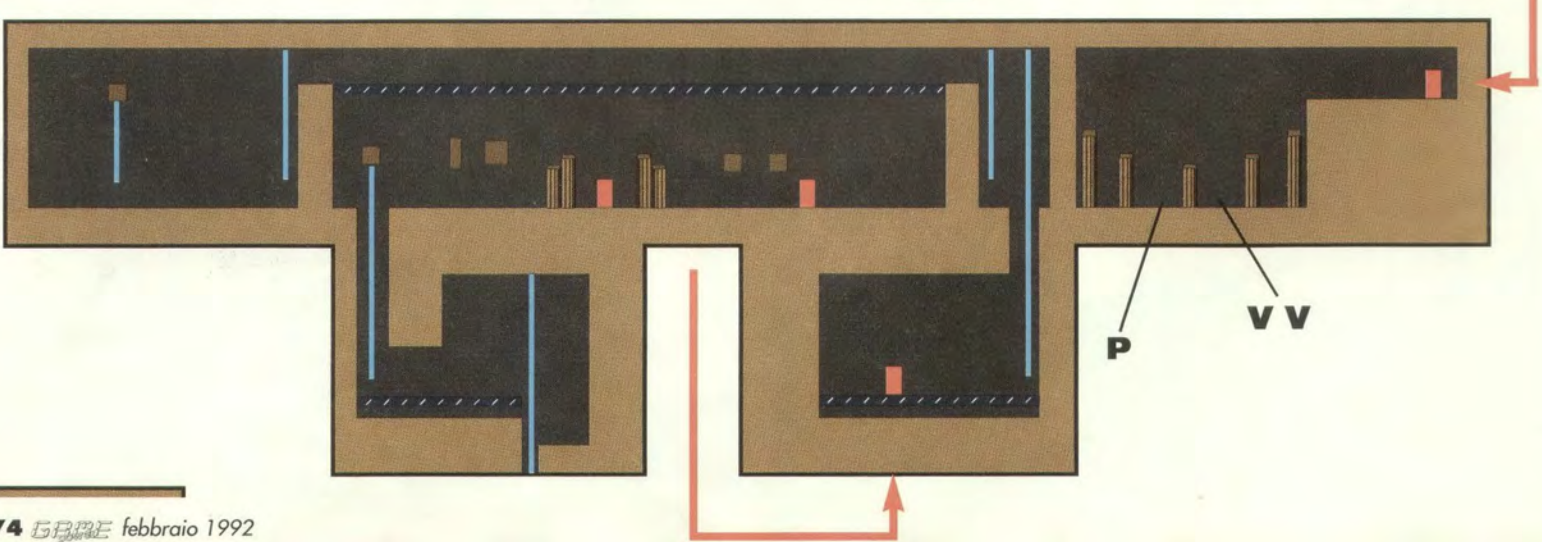
Dovrete spostarvi attraverso questo pavimento di Funghi. Ma non è molto semplice, in quanto dovrete spingere i blocchi sotto i vostri piedi, continuando però sempre a muovervi. Utilizzate i blocchi stessi per eliminare i nemici, e se siete nei guai prendete le ciliegie, e arriverà Starman a darvi una mano.

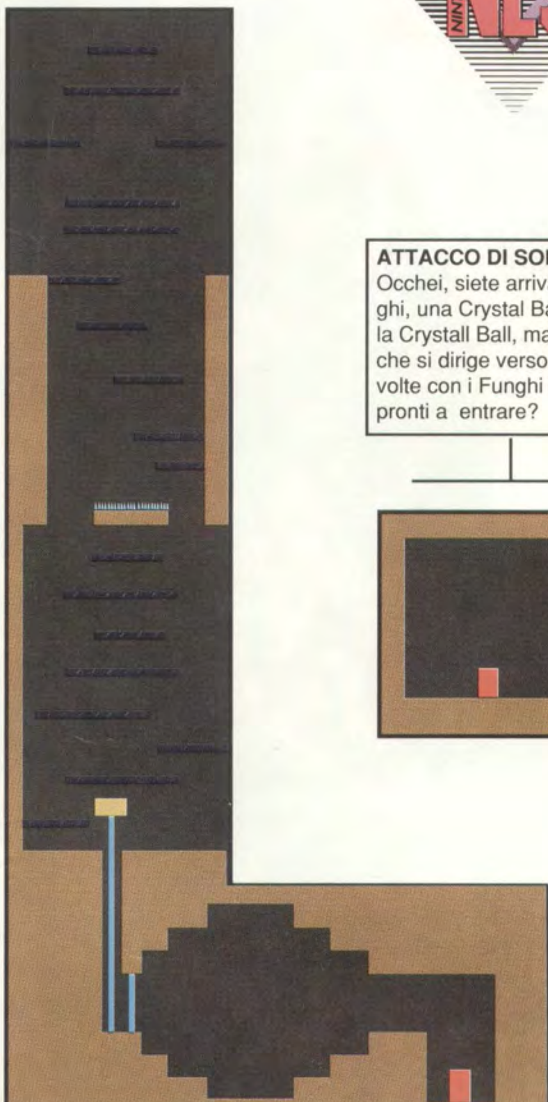
SUPER MARIO 2





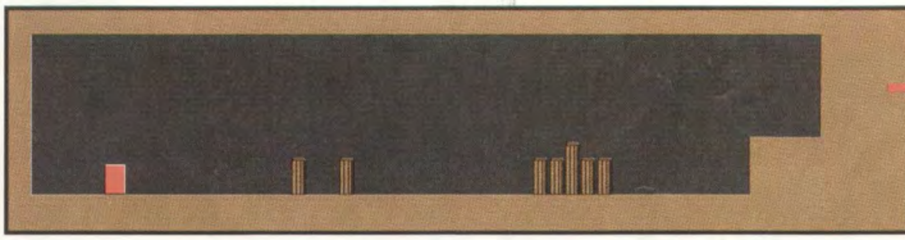
OCCHIO AL BIRDO
Eccolo di nuovo! Tirate la catena e avrete la sorpresa di rincontrarlo. Per combatterlo state bassi, altrimenti vi beccherete i colpi in mezzo agli occhi! Ahio! Quindi superatelo inginocchiandovi o saltandogli sopra.







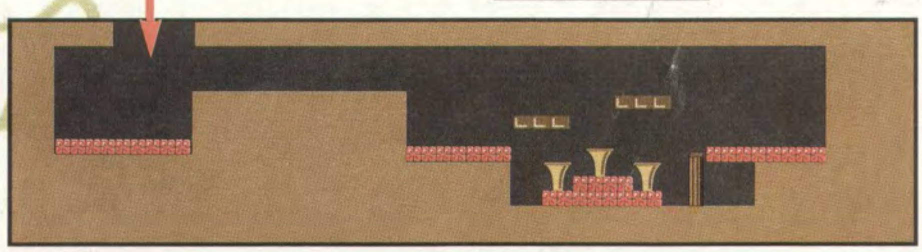
ATTACCO DI SORPRESA
Occhei, siete arrivati in una stanza con due Funghi, una Crystal Ball e una Mask Gate. Prendete la Crystall Ball, ma fate attenzione alla Mask Gate che si dirige verso di voi. Cercate di colpirla tre volte con i Funghi e si aprirà una strada. Siete pronti a entrare?





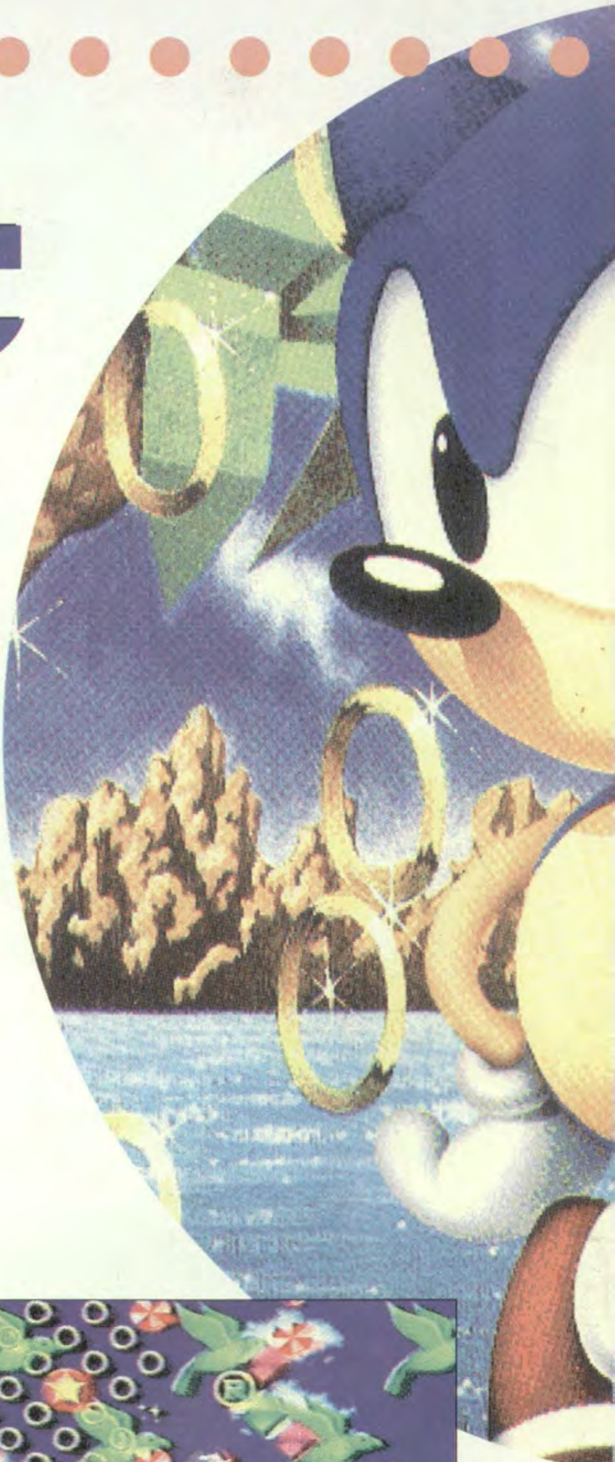


Il maledetto Wart! Beh, se ce l'avete fatta fino ad adesso, non potete crepare proprio qui! Il Creatore di tutti i mostri che avete incontrato finora non ha certo bisogno di difensori, perché combatterlo da solo è già fin troppo! Utilizzate i trucchetti che avete imparato finora, ma sappiate che non sarà semplice... Auguri!



MD MEGADRIVE

SONIC



Come cacciare via il Dr ROBOTNIK e liberare tutti gli animali prigionieri (viva il WWF!) in una sola lezione.
Siete stufi di morire sempre alla fine dello stesso livello? Non riuscite ad andare avanti in questo stupendo gioco della SEGA! Non parlate più, non mangiate, non bevete, non dormite da giorni e quando andate in giro sembrate uno zombi perché non riuscite a finire SONIC? (Provate a consultare uno psicanalista, scherzo!). Comunque meno male che ci siamo noi di Gheim Pauà a darvi una mano. Eccovi qualche prezioso consiglio per non lasciarsi malmenare da Mr Robotnik a ogni fine di livello.

MEGADRIVE





Gabola supersonica

Se siete bloccati nei livelli di *Sonic*, ecco un mega-trucco che vi permetterà di scegliere il livello. Premete nello schermo di presentazione (mentre Sonic muove l'indice) alto, basso, sinistra, destra (sentirete un "Ding!") e premete contemporaneamente A e START (non sempre il trucco riesce ma con un po' di costanza dovreste farcela).

Anelli

Gli anelli sono d'importanza vitale nel gioco. Prima di tutto, ogni 100 anelli guadagnerete una vita, e se arrivate alla fine di certi stage con più di 50 anelli potrete accedere a un livello bonus segreto (dove tutto gira a 360 gradi!), nel quale potete guadagnare un continua se raccogliete più' di 50 monete, ma anche un enorme smeraldo se riuscite ad arrivare al centro. Se riuscite a riunire i sei smeraldi e finite il gioco avrete una fine diversa del solito, ma vi lasciamo il compito di scoprirlo da soli.





Green Hill zone

Salite subito sulla piattaforma a sinistra. Appena vedete la palla muoversi da destra a sinistra, saltate addosso al nostro caro amico crapa pelata. Mentre lo colpite, la palla passerà sotto di voi e non subirete alcun danno. Andate subito sulla piattaforma di destra e ripetete l'operazione in senso contrario. Il tempismo è' molto importante, comunque se perdete il ritmo, rimanete in mezzo allo schermo e saltate verticalmente mentre scende la palla per riprendere fiato. Dopo cinque colpi il Doc fuggirà con la coda tra le gambe!











MEGADRIVE

Marble zone

Guscio d'uovo è tornato, ma questa volta cercherà di incendiarvi con le sue micidiali palle di fuoco.



Aspettate sulla piattaforma di sinistra. Il doc comincerà a bombardare la parte destra dello schermo. Quando sarà dalla vostra parte smetterà per qualche istante. Picchiatelo subito e saltate sulla piattaforma di destra. Ricomincerà a bombardare ma questa volta da destra a sinistra. Ripetete la stessa operazione ma in senso contrario. Un totale di cinque bottarelle lo manderanno a fare un bel giretto più lontano.

Labyrint zone

Non avete bisogno di combatterlo! Tutto quello che dovete fare è continuare a salire evitando i punteruoli affilati e saltargli addosso una volta arrivati in alto. Preso dal panico, scapperà via.



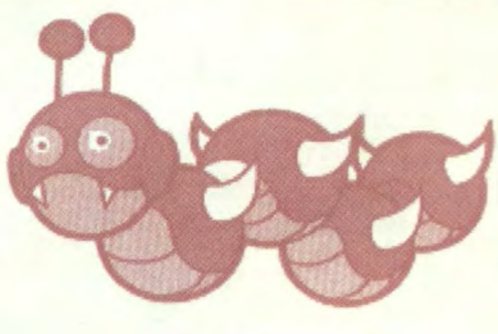


Spring Yard zone

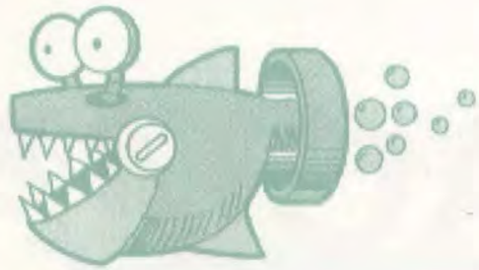
Qui Robotnik cercherà di infilzarvi con il suo punteruolo molto affilato per fare di voi un spiedino come si deve. Naturalmente, come ogni porcospino che si rispetti, non vorrete che questo accada. State sul primo blocco a sinistra. Quando super baffuto è sopra di voi colpitelo saltando verticalmente e spostatevi subito a destra di un blocco. Mister guscio d'uovo si pianterà sul blocco che avete appena lasciato e se lo porterà via. Ripetete l'operazione quante volte è necessario, spostandovi sempre di un blocco verso la destra (dopo averlo colpito!), e questo livello sarà acqua passata.







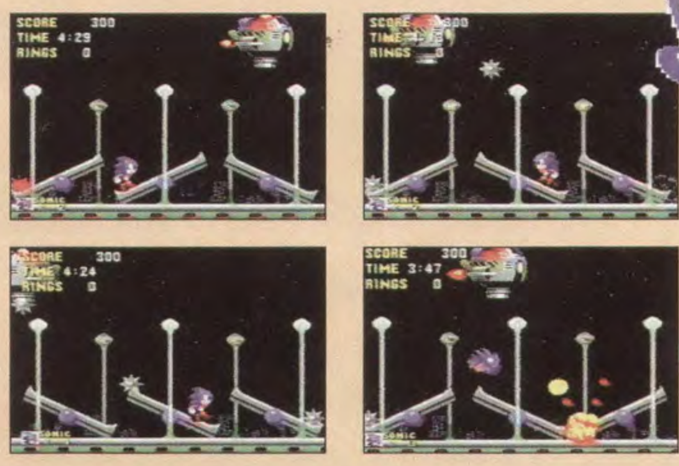






Star Light zone

Questa volta, il ciccione non scherza più. Piazzatevi al centro dello schermo. Appena passa e molla una bomba, saltate sul trampolino e restituitegli quello che gli appartiene e che aveva sbadatamente lasciato cadere per terra. Se il vostro tempismo e buono, potete farlo fuori con le prime cinque bombe e cosi passare lo schema in un batter d'occhio. Vi sconsiglio di cercare di colpirlo direttamente perché' avrete subito dei problemi con tutte le bombe che farete volare per aria quando atterrerete sui trampolini e tutte quelle che vi mollerà il baffuto dalla giacca rossa.





Scrap Brain zone

All'inizio dell'ACT 3, vedrete Mr Robotnik che vi sfotte, protetto dietro la sua barriera. Il vostro unico problema sarà di trovare un passaggio sotto l'acqua per ritrovarvi dall'altra parte e cosi entrare nella Final zone e sculacciare il sedere di questo poco educato personaggio (adesso di faccio un "cubo" grosso cosi!).



Final zone

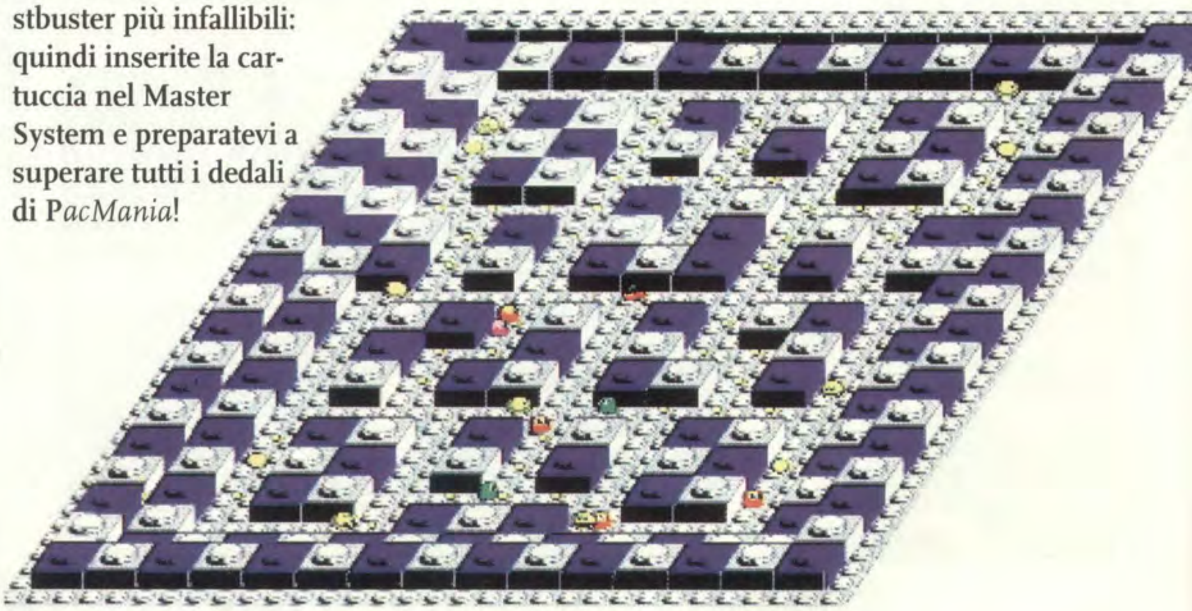


Finalmente, il covo di Testa d'uovo! Non lasciatevi impressionare, ma dovrete tenere i riflessi pronti. I pistoni si muoveranno sempre due a due. Se è possibile, quando scendono, cercate di piazzarvi in mezzo a tutti e due e colpite quello dove è Robotnik. Se non è possibile, perché i pistoni sono troppo vicini, dovrete scegliere se evitarli da destra o da sinistra sperando che lo scienziato pazzo sia dalla vostra parte (da notare che se vi piazzate completamente a destra, non verrete mai schiacciati dai pistoni!). A proposito, se vi accorgete che proprio non ce la fate, saltate e scivolate via più in fretta che potete. Fra due serie di pistoni, il professore vi manderà qualche pallina di scariche elettriche. Piazzatevi in mezzo a due di esse e saltate verticalmente mentre scendono, e voilà! Non è poi tanto difficile! Quando l'avrete distrutto, cercherà di fuggire un'ultima volta, ma Sonic il giustiziere non perdona, "BAM!" un colpo in testa e il dottore sparirà ....per il momento! Ma come, viene detto alla fine del film "Conan il barbaro", questa è un'altra storia!!!

MS MASTER SYSTEM

PACMANIA

Help! vi aiuta anche là dove falliscono i Ghostbuster più infallibili: quindi inserite la cartuccia nel Master System e preparatevi a superare tutti i dedali di P*acMania*!



MASTER SYSTEM

Ci sono sei fantasmi in ogni labirinto, indipendentemente dal livello, e possono essere Rossi, Verdi o Viola.
I fantasmi Rossi non seguono un comportamento particolare ma, come Random, tendono a parlare... cioè, a muoversi casualmente, cercando semplicemente di avvicinarsi a Pacman. Non rispondono molto prontamente ai cambi di direzione dell'eroe mangiapillole, e tutto sommato sono abbastanza lenti nel loro inseguimento.
I Verdi sono un altro paio di maniche: sono i più intelligenti, e seguono la strada migliore (che non sempre è la più diretta...) per raggiungere la nostra pallina gialla. Sono terribilmente efficienti e attaccano da davanti e dai lati, oltre che da dietro.
Gli ectoplasmi Viola rappresentano una via di mezzo tra i primi due: sono abbastanza furbi da poter cambiare direzione in un rettilineo (occhio ai salti, quindi!) ma il loro comportamento non è immune da una componente casuale!
L'attacco più frequente è quello lanciato da un Verde e da un Viola: in questo modo siete attaccati sia da davanti che da dietro. Il Verde ha il tallone d'Achille di non poter far dietro front sui rettilinei, ma solo passando per le intersezioni. Quindi saltando sopra il Verde lungo un rettilineo vi metterà relativamente al sicuro. Tuttavia evitate di adotta-



re questa tattica nei labirinti caratterizzati da percorsi molto brevi e pieni di angoli, perché in quei dedali i Verdi sono particolarmente letali! Cercate invece di utilizzare le numerose intersezioni per levarvi dai guai.
Anche se il numero di ectoplasmi rimane lo stesso in tutti i labirinti, cambia l'intelligenza dei vostri avversari e quindi aspettatevi nei livelli più difficili un numero maggiore di Verdi e Viola. Anche la velocità aumenta in base al livello; ogni tipo di fantasma ha tre diversi gradi: per esempio nel primo labirinto i Viola e i Rossi hanno Grado 1 e vanno molto piano, mentre i Verdi sono già al secondo Grado. Se eliminate un fantasma grazie ai super-poteri della Pillolona, una volta ritornato in "vita" aumenterà di uno il suo Grado di velocità. Per cui pianificate con cura la consumazione delle Pillolone, perché se per esempio iniziate subito a mangiarle e a eliminare tutti i fantasmi che vi capitano a tiro, vi ritroverete senza Pillolone e con i fantasmi che corrono come Prost (senza però uscire di pista...).
Una tattica abbastanza buona - almeno per i primi livelli - è quella di papparsi tutte le pillole lontane dalle Pillolone: a questo punto dovrete ripulire solo le aree vicino alle Pillolone, quindi potrete mangiucchiarvi anche i fantasmi, visto che non dovrete ripulire grosse zone di pillole-standard.
Un altro consiglio: nei Livelli Sandbox Land e Jungly Steps, i Verdi possono saltare, quindi non inziate a rimbalzare come una pallina gialla (ah, ah, ah... ehm) altrimenti finireste molto male.
I Bonus (quelle graziose figurine che saltano fuori ogni tanto, proprio mentre voi non avete più Pillolone e siete circondati da cinque affamatissimi fantasmi...) appaiono in base al numero di palline gialle che vi siete pappati - nel primo livello dopo che 27 pillole sono entrate nel vostro stomaco. Scoprite (anche in base al punteggio) quando appaiono i bonus in ciascun livello, e la volta dopo cercate di passare vicino alla Casa dei Fantasmi proprio quando deve apparire il Bonus, evitando di correre inutili rischi.
Controllare il vostro Kojack formato pallina-da-Tennis può essere semplificato, scegliendo in anticipo, prima di un incrocio, dove volete andare. Infatti, se muovete il joypad prima di arrivare all'incrocio, il vostro alter ego al silicio curverà da solo, lasciandovi più tempo per studiare la situazione.
Un metodo per ingabbiare due o tre (anche quattro!) fantasmini e toglierveli dai piedi per qualche secondo? Semplice! Ripulite la zona centrale, quindi spostatevi in un angolo. Aspettate qualche secondo, cercando di evitare i fantasmi che vengono a rompere dalle vostre parti. Quando ce ne sono due o tre (o anche quattro!) mangiate la Pillolona e fate pulizia. Inoltre saltate come dei pazzi per cercare di beccare quelli che cercano di seminarvi - quando saltate andate un po' più velocemente. Attenzione, perché una volta che avete eliminato un fantasmino e questo è tornato nella sua Casettina, non è più vulnerabile. Quindi evitate di avvicinarvi troppo alla Casa, perché alcuni fantasmi saranno pure blu, ma state certi che altri "colorati" stanno per uscire.
Un ultimo avvertimento: nei livelli più difficili, vi sembrerà di perdervi perché non potrete vedere neanche metà del labirinto per volta. Ma non preoccupatevi, perché spesso le zone fuori-schermo sono simmetriche rispetto a quelle che potete vedere!





THE FINAL FANTASY LEGEND

"La leggenda narra che gli Antichi potevano raggiungere il Paradiso passando per la Torre posta al Centro del Mondo. Molti hanno tentato di scoprirne i segreti, ma tutti hanno fallito: alcuni sono stati scotennati, altri sgozzati, i più sfortunati sono stati condannati a vedere Telemike per l'eternità... ma un Eroe giungerà per aprire le porte della Torre!"
Prima di tutto, cercate di costruire un bel gruppo di avventurieri possente (che chiameremo Party): ogni personaggio ha i propri attributi, quindi scegliete con oculatezza, come dice il saggio. Tenete inoltre presente che se scegliete un personaggio delle prime due liste dalla Gilda, avrà 20 HP in meno...

Umani & Mutanti



Umano Maschio HP 60 Forza 8 Difesa 1 Agilità 4 Magia 0
Umano Femmina HP 60 Forza 4 Difesa 1 Agilità 8 Magia 0
Mutante Maschio HP 40 Forza 8 Difesa 0 Agilità 4 Magia 6
Mutante Femmina HP 40 Forza 4 Difesa 0 Agilità 8 Magia 6



Mostri (solo Primo Personaggio)
Clipper HP 20 Forza 4 Difesa 9 Agilità 7 Magia 6
Red Bull HP 60 Forza 8 Difesa 7 Agilità 5 Magia 5
WereRat HP 40 Forza 8 Difesa 4 Agilità 5 Magia 7
Zombie HP 60 Forza 9 Difesa 4 Agilità 3 Magia 6



Mostri (solo Personaggi Aggiunti)
Lizard HP 40 Forza 5 Difesa 7 Agilità 4 Magia 2
Skeleton HP 20 Forza 5 Difesa 2 Agilità 4 Magia 7
Albatros HP 20 Forza 6 Difesa 3 Agilità 9 Magia 4
Goblin HP 20 Forza 9 Difesa 6 Agilità 4 Magia 3

Redattore di Game Power HP 200 Forza 90 Difesa 90 Agilità 90 Magia 120 Intelligenza 0

Dopo aver creato il vostro party (il mio preferito è: Umano Femmina, Mutante Maschio, Goblin e Albatros), è ora di... Avventurarsi!
Non possiamo (mancanza di spazio) pubblicare la soluzione completa, anche perché nella piccola cartuccina di **The Final Fantasy Legend* vi aspettano ben 22 mondi! Tuttavia cercheremo di mettervi sulla buona strada. Vi riveleremo come completare i primi due Mondi e vi daremo la lista degli oggetti e degli incantesimi, con i loro effetti e costi. Buona fortuna

GAME BOY

PRIMO MONDO - LA PRIMA TORRE

La famosa statua dell'Eroe una volta indossava uno Scudo, un'armatura e brandiva una Spada. Questi tre oggetti sono ora nelle mani dei tre Re. Indovinate un po' a chi tocca recuperare i tre oggetti e riportarli al loro posto, per trovare la Sfera Magica che consente il passaggio al Secondo Mondo?

La strada da seguire è:

1) Base Town
2) Town of Hero
3) Castle of Shiled
4) Castle of Armour
5) South Village
6) Bandit's Lair
7) Castle of Armor
8) Castle of Sword
9) Castle of Shield
10) Town of Hero
11) The Tower

Seguendo fedelmente queste tappe, dovreste trovare tutti gli oggetti e averli al momento giusto.

Luoghi e personaggi importanti del Primo Mondo (i numeri fanno riferimento all'itinerario precedente):

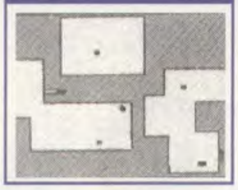
1 • Base Town: dopo aver formato il Party, girovagate e conversate con i vostri concittadini per scoprire qualcosa della città. Saprete fra l'altro che il diabolico Gen-Bu ha bloccato l'entrata della Torre con una porta magica, e solo con la Sfera potrete accedere al Secondo Mondo.

2 • Town of Hero: quando la Spada, l'Armatura e lo Scudo erano al loro posto, si poteva risalire al Secondo Mondo molto facilmente. Ora che i tre oggetti sono stati spartiti tra i tre Re, non c'è modo di ottenere la Sfera Magica che vi serve. Se recupererete ciò che apparteneva alla Statua, potrete salire al Mondo superiore.

5 • South Village: una ragazza di questa città era promessa sposa del Re dell'Armatura. Tuttavia Bandit, un gaglioffo che vive appunto nel Bandit's Lair, si è opposto a questo matrimonio. Eliminate Bandit e potrete ottenere l'Armatura dal Re stesso.

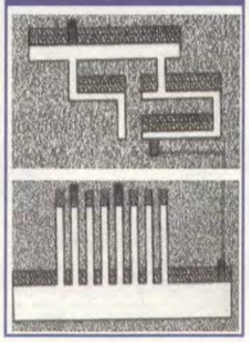
10 • Town of Hero: quando avrete ritrovato i tre oggetti, ritornate nella città della statua, e verrete ricompensati con la Sfera tanto desiderata. Preparatevi però a combattere Gen-Bu, che è deciso a tutto pur di non farvi passare al Mondo Superiore!

8

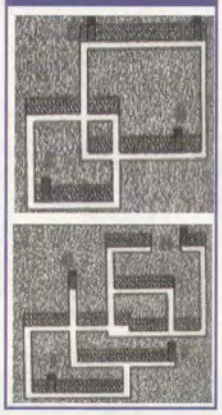


Ecco il fondo del mare... non ve lo immaginavate così!

8

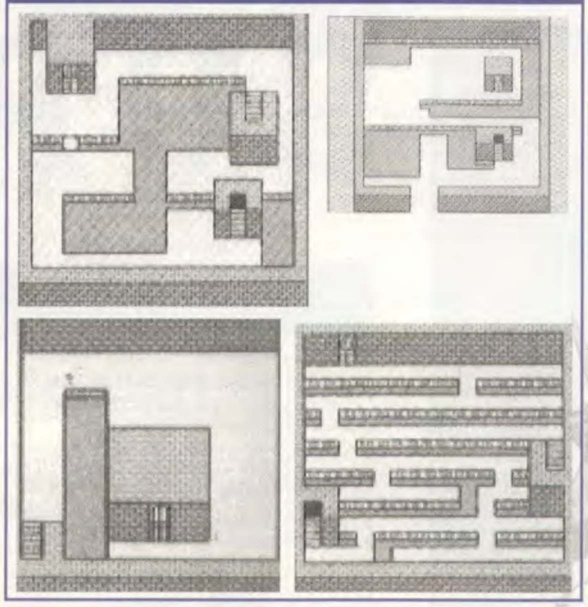


8



In fondo al mare dovrete visitare diverse cave e il palazzo.

Palazzo in fondo al mare





SECONDO MONDO L'OCEANO

Unendo le due magiche Orb, potrete creare la Sfera Blu che vi porterà al piano superiore. Il contadino Sei-tyu possiede il primo Orb, mentre il secondo è nascosto su un'isola a est.

Itinerario del Secondo Mondo:

1) Port Town
2) Island Caves
3) Floating Island
4) East Island Village
5) South Island
6) Palm Tree Island
7) Whirpool
8) The Town at Bottom of Sea
9) Sea Place
10) South Island
11) Tower

Posti importanti e personaggi da incontrare.

3 • Floating Island: esplorate le isole che sono connesse dalle caverne, e troverete un'isola molto piccola con cui potete fluttuare sulle acque. Utilizzatela per esplorare le isole verso est e scoprirete le proprietà dell'Airseed. Questo oggetto si trova in una palma a sud, e vi consente di arrivare in fondo al mare (Bottom of the Sea).

7 • Whirpool: immergetevi in fondo al mare utilizzando l'Airseed nel Whirpool. Nel Sea Palace, esaminate il punto in cui due file di orb (sono degli oggetti sferici) si incontrano, quindi cercate nella stanza piena di Orb nello stesso punto. Troverete il Red Orb e Sei-Tyu.

10 • L' uomo anziano che abita sulla South Island vi pone un indovinello, che potrete risolvere comprando o una Battlesword, o un Needle o una Rock (a seconda del quesito che vi sottopone) e se gli porterete questo oggetto con il Personaggio Principale. La ricompensa è proprio la Blue Orb, che vi consente di arrivare al Terzo Mondo.

OGGETTI

TIPO	COSTO	EFFETTO
Potion	50	Bevendo questa pozione recupererete 30-50 HP.
X-Potion	200	Come sopra, solo che si recuperano 90-150 HP.
Needle	500	Se il vostro personaggio è stato trasformato in pietra, con questa potrete curarlo.
EyeDrop	500	Un personaggio accecato può recuperare la vista con questo prodotto.
Symbol	500	Potrete scacciare una maledizione (curse) da un personaggio con questo oggetto.
Antidote	100	Con un Antidote potrete combattere gli effetti di un avvelenamento.
Bell	100	Serve per svegliare i personaggi addormentati.
Pan	100	Se un personaggio è stato confuso, è ora di usare il Pan.
Shocker	100	Con questo oggetto potrete guarire un personaggio paralizzato.
Revive	15.000	Se siete lontani da una città e un vostro personaggio è deceduto, dovrete usare questa costosissima pozione per farlo rivivere.
Elixir	10.000	Bevendo questa pozione da Zio Paperone, potrete recuperare tutti i vostri HP.
Heart	10.000	Comprate un Heart e un vostro personaggio potrà contare su una vita extra
Arcane	10.000	Serve per far ritornare a piena potenza un oggetto, un'arma o un incantesimo.
Door	5.000	Con la Door potrete teleportarvi alla Torre del piano inferiore.
Strong	300	Utilizzate questo oggetto per aumentare la forza di un personaggio.
Agility	300	Utilizzando l'Agility, potrete evitare gli attacchi più facilmente.
HP	200-100	Aumenta i vostri HP.
HP	400-1.000	Potrete disporre di altri HP addizionali.
HP	600-5.000	Oggetto ancora più potente per aumentare i vostri HP.

INCANTESIMI & OGGETTI MAGICI

TIPO	COSTO	EFFETTO
Cure	1.000	Con questo incantesimo riguadagnerete alcuni HP persi.
Rod	1.000	Come il Cure, vi serve per recuperare HP persi in combattimento.
Wand	750	Con la Wand potrete lanciare delle Fireball.
Staff	5.000	Potrete confondere i nemici con questo oggetto magico.
Book	500	Utilizzate il Book per eliminare gli avversari ritornati dall'aldilà, come gli Zombie.
Fire	500	Attaccate i nemici con un incantesimo fiammeggiante!
Ice	500	Come il Fire, solo che consente di attaccare con il freddo.
Elec	500	Consente di attaccare i nemici con una tempesta di scariche elettriche.
Fog	500	Utilizzate il Fog per lanciare una nuvola di veleno verso gli avversari.
Flare	50.000	Scatena una distruzione atomica con l'ultima scoperta in fatto di magie d'attacco!
Sleep	500	Mettete a nanna i nemici con questo semplice incantesimo.
Stone	5.000	Trasforma la carne dei vostri nemici in pietra.
Death	5.000	Il massimo in fatto di incantesimi distruttivi.
Tempter	5.100	Ha lo stesso effetto della Staff, cioè confonde i nemici.

SUPER FAMICOM

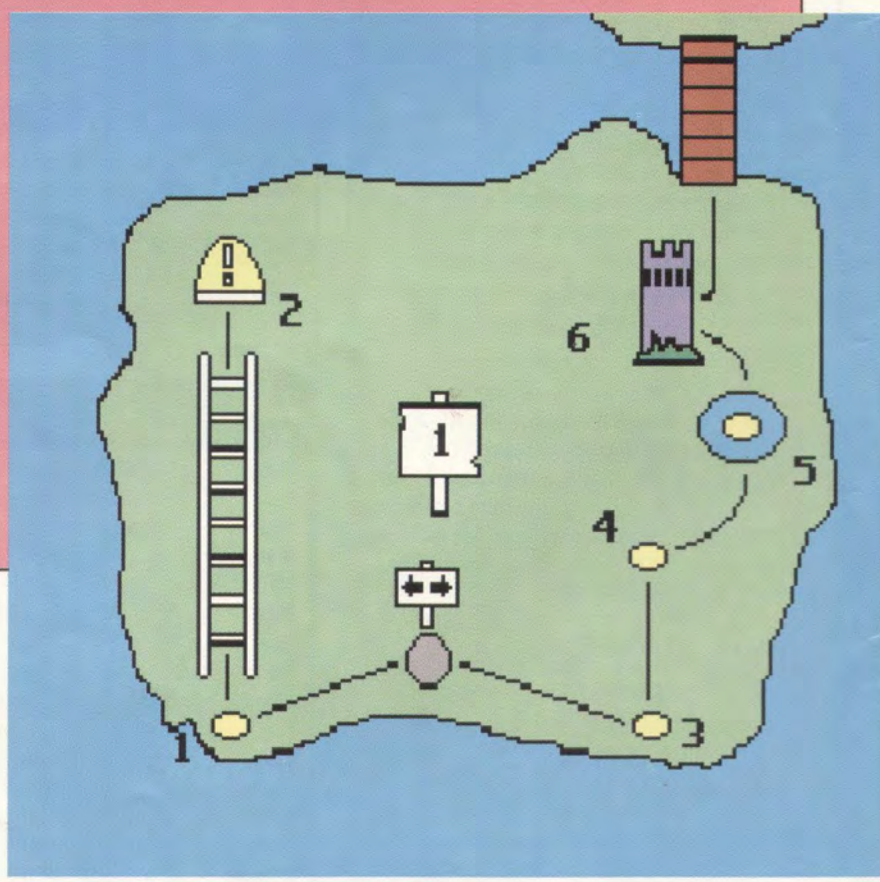
SUPER MA

Legenda

Livello normale	Stella magica
Livello con uno o più passaggi segreti	Riempie le caselle tratteggiate dello stesso colore
Tubo	Tana di KOOPA
Casa stregata	Ingresso del mondo
Castello	

Primo mondo: L'inizio.

Questo mondo non è molto difficile, comunque i numeri stanno lì per indicarvi il percorso ideale. In (2) troverete il primo punto esclamativo che farà apparire i blocchi gialli (che regalano funghi). Per sconfiggere il mostro di fine livello basta saltargli addosso due volte quando la piattaforma pende dalla sua parte e voilà!



Le mappe sono state disegnate da Alex Pasetto

RIO WORLD

Secondo mondo: Il grande lago.



(1)= Andate in (2), ma dovrete tornare qua quando avrete completato il (3).

(2)= Per arrivare in (3), dovrete entrare nel tubo verde più a destra in alto. Prendete il guscio della tartaruga e tiratelo al blocco giallo più a destra. Apparirà una pianta che vi condurrà a una serratura magica che vi porterà in (3). Se continuate il livello invece, andrete in (4).

(3)= Tornate in (1) adesso che avete fatto apparire i blocchi verdi (che vi danno delle piume).

(1)= Con l'aiuto dei blocchi verdi, potete ora salire verso una serratura magica, ritrovandovi così in (8).

(4)= Per passare questo livello, usate la porta di destra, poi l'altra a destra che vi porterà in basso. Colpite il blocco sopra di voi e schiacciate la "P". Andate di nuovo nella porta a destra (e non a sinistra come indica la freccia!) e colpite di nuovo il blocco. Apparirà una pianta che vi condurrà a l'uscita di questo livello un po' incasinato. Ora siete in (5).

(5)= No ay problemo! (Terminator 2 mi ha veramente influenzato!!!)

(6)= Hasta la vista baby! (idem!!!)

(7)= No problems! Il mostro non è molto furbo! Saltategli in testa una volta. Poi, quando sale sul soffitto, andate a destra, e correte a sinistra quando sta per raggiungere la verticale della vostra posizione. Lui cade, e voi gli saltate addosso. Ripetete l'operazione ancora una volta e nessuno vi impedirà più di entrare nel terzo mondo.

(8)= Prendete la "P" e portatela il più a destra possibile. Lì, un blocco sembra inaccessibile. Schiacciate la "P" e prendete la chiave nel blocco. Ecco, è fatta, siete in (9).

(9)= Per arrivare alla stella magica, entrate nella porta a destra. Uh! Cosa vedo, cosa vedo! Una porta sospesa così, nel vuoto! He! He! Basta schiacciare la "P" di sinistra e appariranno dei blocchi sotto la stessa. STOP! Non entrate! Saltate e colpite il blocco sopra la porta, vi apparirà cosi una pianta, salite e uscite da quella porta. Aiuto! un fantasma gigante! Chi chiamerete?... gli acchiappafantasmi?.....No! Mandategli qualche blocco da digerire e vedrete che ve la caverete da soli.

Per passare il livello invece, dovrete prendere le cinque monetine a destra della porta sospesa e schiacciare la "P". Vi apparirà allora una porta blu che vi farà uscire.

(10)= Facile! Facile!

SUPER FAMICOM

Terzo mondo: La caverna.

(1)= Facile! Ma mancavano i blocchi rosa!

(2)= Andate nell'acqua, poi appena potete salire, uscite e andate a sinistra, schiacciate la "P" e saltate a sinistra. Il passaggio che era prima bloccato si è aperto. Andate a sinistra a prendere la chiave, poi tornate a destra per trovare la serratura magica nell'acqua. Andrete cosi in (3).

(3)= I blocchi rosa! Tornate in (1) o continuate per il (4).

(4)= Andate a destra, poi ancora a destra ma non entrate nella porta gialla! Prendete la "P" e portatela il più a destra possibile. Schiacciatela e comparirà la porta blu di fine livello.



(5)= Dopo la seconda zattera, se potete volare, potrete prendere la luna (3 vite!) ed entrare in una stanza bonus.

(6)= Occhei!!!

(7)= Facile! L'unico problema sono i blocchi e le pareti che si muovono.

(8)= Uscita verso l'(11) del mondo 4.

(1)= Adesso potete salire su i blocchi rosa e andare in (9).

(9)= Per arrivare alla stella magica dovete assolutamente avere una piuma. Salite fino a trovare due blocchi blu. Prendete poi la vostra rincorsa, volate sopra i due blocchi e troverete un tubo che vi porterà' alla stella.

Se volete andare in (10) continuate a salire.

(10)= Vi porterà in (1) del mondo (4).

Quinto mondo: La foresta delle illusioni.

(1)= Prendete il pallone nel blocco dopo la piattaforma di legno, andate a sinistra (sotto la piattaforma) e troverete la serratura per andare in (2). Continuate invece, e andrete in (3).

(3)= Andate a destra. Quando vi troverete nello schermo dove c'è un blocco giallo (in basso a destra), attraversate il muro (è finto!) e troverete una serratura per il (4).

(4)= Trovate gli ultimi blocchi, quelli blu! Tornate in (3) e andate in (8).

(8)= Non dimenticatevi di entrare nell'ultimo tubo per trovare la serratura che vi porterà in (9).

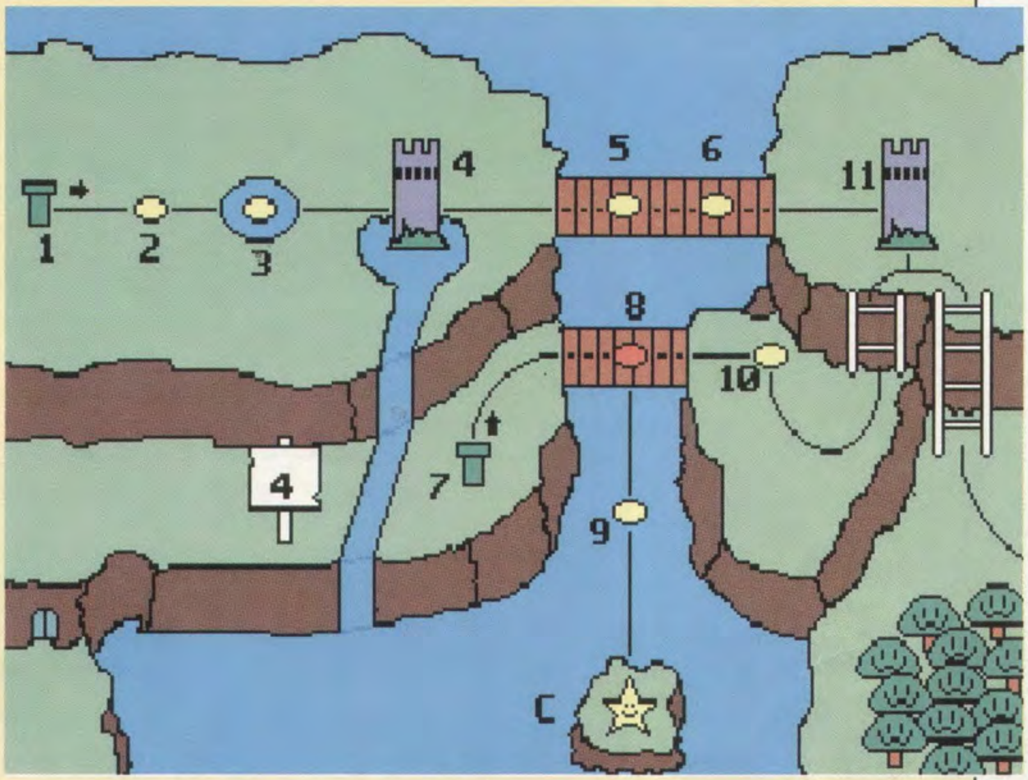
(9)= Il castello finale. Un livello che chiede abbastanza destrezza per non cadere dalla piattaforma. Il mostro è uguale a quello del mondo 2 ma si stringono i muri, quindi fate in fretta!

(2)= Andate completamente a destra ed entrate nella porta gialla. Andate a destra, prendete la "P", andate ancora a destra e schiacciate la "P". Apparirà una porta blu. Entrate e dovrete scegliere tra due porte gialle: Quella di sinistra vi fa guadagnare 3 vite ma vi riporta in (1), quella di destra invece vi porta in (5).

(5)= prendete la vita extra. Poi, più lontano, troverete una "P" con sopra un tubo inaccessibile. Saltate su una tartaruga, fregatele il guscio, uccidete il cretino sulla nuvola e fregategli il mezzo per entrare nel tubo, andrete in (6).

(6)= Ayeaaaaah!

Quarto mondo: I due ponti.



(1)= arriverete se avete preso la scorciatoia in (10) del mondo 3.

(2)= Niente di particolare

(3)= idem

(4)= Un castello non tanto difficile ma incontrerete un nuovo tipo di boss finale, i "Rinoceronti-sputa-fuoco". Fate presto a ucciderne uno colpendolo da sotto, poi salite sulla piattaforma e ammazzate gli altri (state attenti alle palle di fuoco) (Neee!).

(5)= un po' più complicato ma sono sicuro che ve la caverete.

(6)= idem

(7)= Il castello finale. Eliminate il mostro saltandogli adosso quando è fuori dal guscio poi allontanatevi perché vi si rifugerà dentro e vi verrà addosso. Evitatelo finché salta, poi colpitelo di nuovo, ecc....

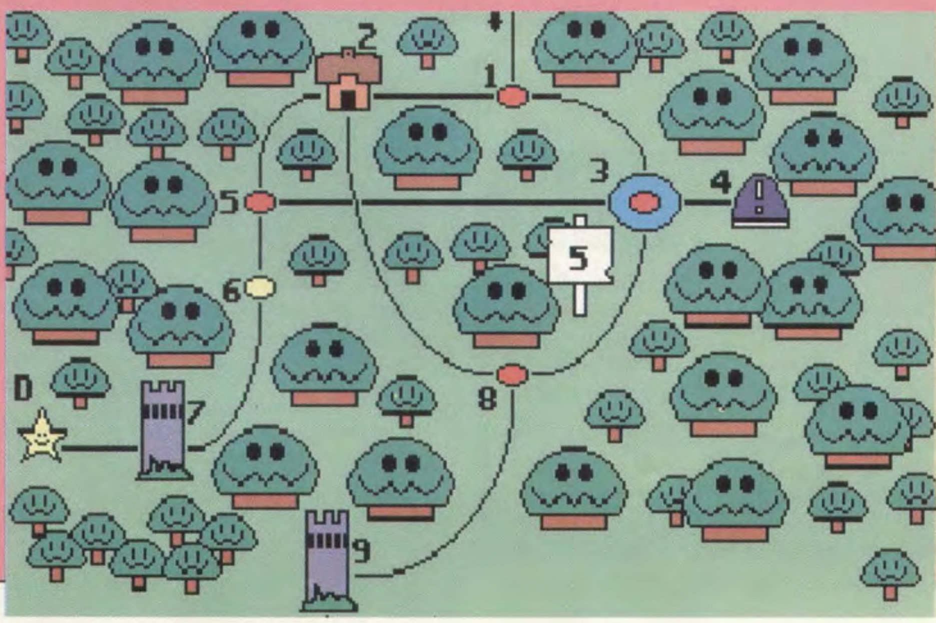
(11)= Arriverete qui se eravate in (8) del mondo 3.

(9)= Qua c'è un blocco che contiene le ali per il drago che, se montate yoshi, vi porteranno in uno schermo bonus e vi manderanno in (8). Potete anche passare il livello normalmente, anche se è mooolto difficile senza la piuma!

Ma potete anche andare in (10) se volate sotto il cancello e risalite subito, troverete così un altra via di uscita (Mooolto, ma moooolto difficile!!!).

(8)= TERMINATED!.............BIP!......... Andate al castello finale.

(10)= Un livello un po' fastidioso!



(7)= Un castello. Attenti alle seghe circolari. Se avete la piuma, volate sopra la porta rossa per qualche metro e troverete un bonus interessante (9 vite)!

Passato il castello, potrete andare alla stella magica.

SUPER FAMICOM

Sesto mondo : L'isola di cioccolato.

(1)= Vogliamo scherzare! Ritroviamoci in (2)!

(2)= Andate a destra ed entrate nella porta. Troverete tre blocchi di pietra che si trasformeranno in fantasmi-inseguitori quando non li guardate. Portateli fino alla piattaforma inaccessibile e guardateli. Diventeranno di pietra. Potrete allora salire e uscire dalla porta blu. Potete anche andare a cercare la vita a destra prima di salire sui blocchi.

(3)= Questo mondo è complicato. Se volete andare in (10), dovete assolutamente passare i primi due schermi prima dei 250 secondi concessi. Saltate sui blocchi di colore e raggiungete la serratura. Se invece volete continuare, a seconda del vostro tempo, del numero di monete e di medagliette di yoshi, avrete accesso a vari schermi bonus.

(4)= Per andare in (5) dovete passare sopra o sotto il cancello, e volare verso 3 vite e la "vera" uscita.

(5)= Castellino! Piccolino! Bellino! Facilino! (va beh, ma sei belino? NdR)

(6)= Andate a destra, poi saltate sulla piattaforma grigia e troverete, un po' più lontano, una stanza bonus con 3 vite e un fungo. Risalite e troverete due tunnel bloccati. Picchiate il terzo blocco giallo partendo dalla sinistra, schiacciate la "P" e entrate nel tubo grigio.

Schiacciate la "P" e cadrete in basso. Se avete la piuma, potrete andare a cercare tutti i bonus che avete visto.

(7)= Ancora qua! Andate in (8).

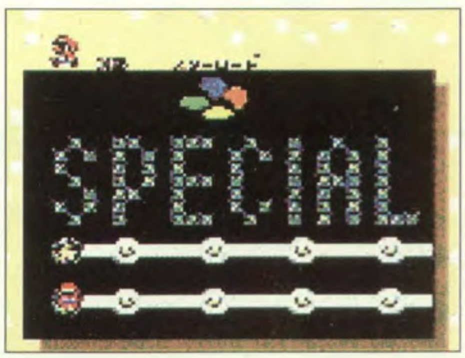
(8)= Il castello finale. Difficile! I vostri riflessi saranno messi a dura prova!



(9)= Il relitto stregato. Dovrete dare il massimo di voi stessi per passare questo livello. Cercate sempre di rimanere al centro dello schermo. Quando cadrete, prendete il fungo e cercate di rimanere al centro dello schermo. Atterrerete su una piattaforma dove troverete una stella di invincibilità. Cadete e troverete una specie di pallone con un "?" all'interno. Prendetelo ed entrerete nel settimo e ultimo mondo.(Tattatataaaaaa!).

(10)= Passato questo livello, andrete in (8).





Sorpresa! Eccovi dieci livelli segreti a vostra disposizione.

La stella magica



Le lettere corrispondono alle rispettive destinazioni sulla mappa (A= Mondo 2 B= Mondo 3 C= Mondo 4 D= Mondo 5 E= Mondo 7, al castello di KOOPA!!!!).

(1)= Andate a destra distruggendo i blocchi gialli, troverete una serratura e la sua chiave, e andrete in (2).

(2)= Andate a destra ma non entrate nel tubo. Passate sotto e troverete un'altra serratura che vi porterà in (3).

(3)= Schiacciate la "P", uccidete il cretino che gira con la sua nuvola, fregategli il mezzo e fatevi un bel giro verso l'alto: troverete una chiave e la sua serratura. Andate in (4).

(4)= Se avete tutti i blocchi di colore sarà molto facile. Se no, dovrete volare con il mantello (molto, molto difficile!). Andate a destra. quando arriverete sulle piattaforme di pietre grigie, scendete a sinistra (non cadrete,i blocchi verdi vi fermeranno!) dopo aver preso un guscio di tartaruga, andate a destra, tirate il guscio sul blocco "?" e prendete la chiave: il gioco è fatto.

(5)= Qui avrete assolutamente bisogno della piuma. Volate subito a destra e rimanete all'altezza della scritta TIME. Se avete preso tutti i blocchi di colore, arriverete su una piattaforma. Andate a destra e troverete la serratura magica che vi aprirà la strada verso la stella centrale.

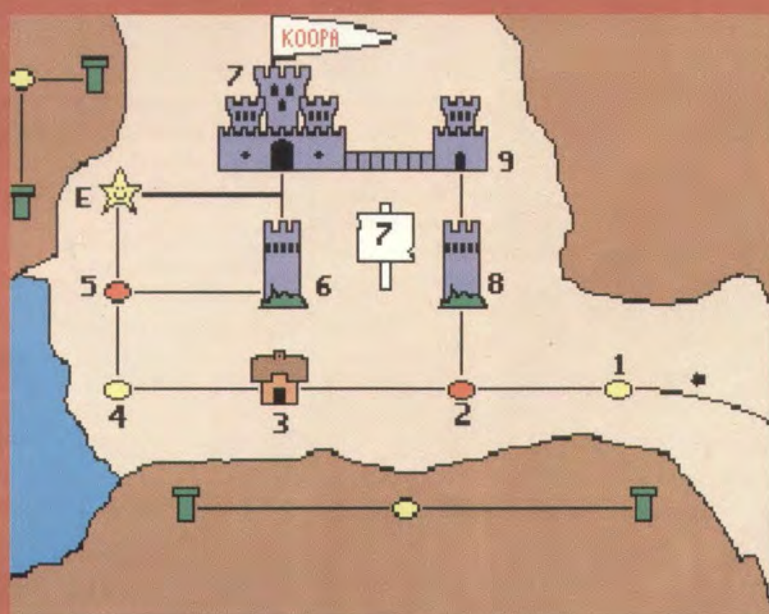
(Stella centrale)= Troverete ben 10 livelli "speciali" in più. Sono molto difficili, ma alla fine, avrete la gradevole (o sgradevole!?!?) sorpresa di vedere cambiare tutti gli sprite dello schermo e i colori per il resto del gioco (diventa tutto ancora più pazzo!).

Grazie a chi!?!? Grazie Superdupont! Detto anche il Parigino in esilio! (hein!.. basta! ..Adesso posso andare a letto!... A che ora mi devo alzare domani ?.... Ah.... sì.... Zzzzzzzzzzz....)

Settimo mondo: Il castello di KOOPA!

(1)= andate in (2)

(2)= andate a destra. Entrate nel tubo. Se il drago è in vostro possesso, potete prendere le ali e andare direttamente in (3), dopo un breve schermo bonus. Se no, dovete farvela a piedi! Se volete andare in (8), andate a destra fino al secondo tubo. Entrate. correte a destra per evitare che il terreno giallo che sale vi schiacci contro il soffitto, ma rimanete sulla parte più a destra (non cadete!) dove non c'è soffitto. Quando il suolo è al più alto, saltate a sinistra e camminate a sinistra: troverete una serratura magica.



(3)= Andate a destra, entrate nella porta, prendete la "P" e schiacciatela. Se andate a sinistra, esplorerete il livello. Se andate a destra (fate in fretta!), potrete uscire dalla terza o dalla quarta porta.

(4)= Andate in (5).

(5)= Se lo passate, andrete in (6). Se riuscite a prendere il drago e a portarlo fino alla chiave, subito prima della l'uscita, potrete prenderla con la sua lingua e cosi andare alla stella magica.

(6)= Salite sulla piattaforma in alto e aspettate che torni la vostra piattaforma mobile. Quando vedrete la porta gialla non entrate ma scendete e troverete un fungo e un "filo" per registrare la vostra posizione. Per continuare, se non avete il mantello per distruggere i blocchi, aspettate che il mago li distrugga per voi. Il mostro è identico a quello delle primo mondo ma è aiutato da tre fiamme.

(7)= Passatelo e andrete in (9).

(8)= Pfiuuuuu! Mica facile! andate in (9).

(9)= Rrraahhhhhhhhh! LA FINE! L'ultimo, the last one, le dernier, &i'@#!!!!!

Accendete la luce con il blocco rosso. Poi, l'ultimo incontro... Oh! Ehi! Volete anche 10.000 punti!?!?! Sappiate comunque che dovrete colpirlo sei volte con gli stessi mostri che vi lancerà, e che ogni volta che le colpirete due volte, cambierà tattica! Ora tocca a voi, e che Mario sia con vooiiiiiiiiiiii!!!!!!!



MOONWALKER



"Who's Bad?" Beh, non certo noi di Gheim Pauà! Ecco qualche consiglio dal nostro DJ di fiducia AlKRos su come sconfiggere i cattivoni di MoonWalker.

- Prima di tutto, sperimentate qualche combinazione di mosse - infatti non tutte le mosse possibili di Jackson sono rivelate nel manuale (che fetentoni!).
- Per lanciare un Attacco Danzante, premete il pulsante Magico e subito dopo Destra o Sinistra. Inizierete a danzare, e vedrete crollare gli avversari come pere cotte.
- Per effettuare un attacco con il Cappello, premete il pulsante Magico e poi quello di Attacco. Alcuni nemici spariranno in una nuvoletta di fumo.
- Cercate le ragazze prigioniere in tutti i posti possibili, anche nei più impensabili, come oltre le finestre, nelle stanze segrete e dietro le pietre tombali.
- Occhio alle comete! Se riuscite e prenderle, vi trasformano in un robot in grado di volare e usare delle armi alla Alien! Ad esempio potrete trovare una cometa nel livello 3-2.
- Utilizzate i diversi oggetti che trovate nel Club 30 (primo livello) per spaccare le ossa ai nemici - ad esempio, un calcio ben piazzato su una sedia manda a terra diversi nemici.
- Fate attenzione ai criminali armati di rivoltelle! Sono i più pericolosi, e possono farvi molto male. Se non riuscite a colpirli prima che estraggano le armi, inginocchiatevi per evitare i colpi.



- Nella caverna state attenti alle stalagmiti cadenti.

Poteva mancare la gabola? Non certo in Help! (forse nelle Anteprime, ma qui no!). Quindi, anche se non riuscite a interpretare Michael appropriatamente, inserite nella console la cartuccia (ma va?) e i due joypad, quindi premete sul primo joypad Start e sul secondo Su, Giù, A e Start, tutto contemporaneamente (lo sanno tutti che i lettori di Gheim Pauà hanno 15 dita...) e potrete scegliere da che livello partire, ad esclusione del sesto.

TWIN COBRA

Inconcepibile! Potete vedere la fine di un gioco, senza neanche giocarlo! Se questo non è barare... Nello schermo dei titoli, premete Su, Giù, Destra, Sinistra, A, B, C e infine START.

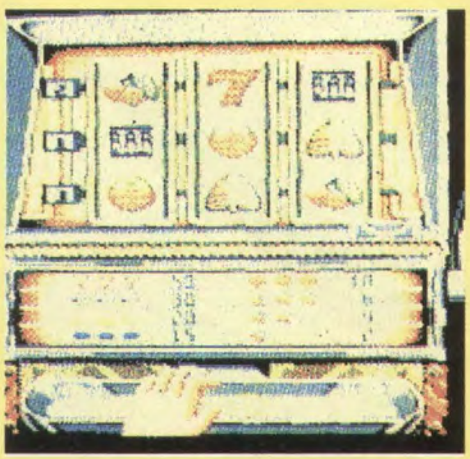
WONDERBOY III

Per giocare una partita con la possibilità di controllare tutti i vostri alter ego sin dall'inizio, inserite la password WEST SIDE 0000 0000.



CASINO GAMES

Se non temete di entrare nell'albo dei bari informatici, potete tranquillamente inserire questa password, che vi riempirà le tasche di denaro (allora perché giocare?):
MR SEGA 8314853112
oppure:
SEGA 5774619774



ALEX KIDD IN HIGH TECH WORLD

Recentemente abbiamo scoperto che alcune delle nuvole nella sezione ninja, quelle gialle, nascondono una scatolina molto interessante, che contiene 200 GP. Per ottenerla dovrete colpire 5 volte quelle nuvole.



SUPER MONACO GP

Per ingranare la marcia su una vettura da fuoriclasse, inserite FIRENZE. In questo modo, partirete dall'ultimo circuito, con 126 punti e sulla macchina più veloce che c'è!



VIGILANTE

Dopo la guida a *Double Dragon II*, ci sembrava giusto aiutare anche i Vigilanti. Sempre ad opera dei tre gangster, ehm, redattori Paolo, Alex e Random, ecco come arrivare fino alla bella da salvare e avere ancora i denti per raccontarlo (mai avuto carie in vita mia...).
Per aumentare un po' il vostro misero punteggio, seguite questa tattica: arrivate fino al guardiano di fine livello, eliminatelo, e invece di uscire dallo schermo come farebbe un picchiatore con la testa sulle spalle, tornate indietro. Incontrerete solo i nemici più facili da abbattere, e potrete racimolare qualche punto in più.
Se invece il tempo sta finire, inginocchiatevi e iniziate a tirar calci a destra e a manca. Quando finiscono i secondi a vostra disposizione, non morirete! Infatti passerete a miglior vita solo quando vi rialzerete. A questo punto continuate a menar le mani (anzi, i piedi) finché non guadagnate un paio di vite.
Nel secondo livello ci sono due gemellini che, grazie alle loro acrobazie, vi faranno perdere molta energia. Ecco come incastrarne uno! Mettetevi in mezzo ai fratellini, e vedrete che dopo un po' uno salterà sopra l'altro. Ora basta spingere via quello sotto (con un paio di calci ben piazzati) e l'altro rimarrà sospeso a mezz'aria.
I motociclisti del terzo livello sono degli ossi duri. Per sbatterli a terra basta rivolgere loro le spalle, e poi, quando stanno per investirvi, tirare un calcio volante. In questo modo li eviterete e li colpirete nello stesso tempo.



SUPER HANG ON

Grazie a Random e AlKRoss, i due centauri della redazione, temuti da tutti i pedoni milanesi e anche da qualche turista giapponese, possiamo finalmente svelarvi i segreti di *Super Hang On*. Leggendo questa breve guida potrete avere una gloriosa carriera di motociclista senza spendere troppo in bende e cerotti.
Innanzitutto, ricordatevi che la vostra moto all'inizio è una vera baracca, quindi cercate subito di migliorarla. Dato il vostro budget alquanto limitato, comprate il motore turbo più economico - gli altri costano davvero troppo, e in fondo quello economico offre delle ottime prestazioni. Per quanto riguarda l'aspetto "meccanico", le uniche cose davvero importanti sono il telaio, l'olio, le gomme e i freni. Invece la marmitta può tranquillamente sfasciarsi e voi continuerete a correre come se niente fosse. Se danneggiate gravemente il telaio, iscrivetevi lo stesso alle gare successive. Infatti, anche se venite cancellati (provate voi a correre senza manubrio o senza forcella!) riceverete lo stesso 4 "gambe" dallo sponsor





FINAL BLOW

Ok, Ok, avete iniziato una partita a Final Blow e siete finiti molto male. Nessun problema, grazie a Help! Premete il joypad verso l'alto e START per ottenere una decina di Continue.

GREMLINS 2

Sono piccoli, ma mordono! Per sconfiggere questi animaletti, dovrete sudare sette camice e qualche mutanda. Ma per fortuna c'è Help!, meglio del bucato di Zia Marisa. Inserite i codici per partire dai livelli corrispondenti.
Livello 1-2: BVKF
Livello 2-1: DXNH
Livello 2-2: CGMW
Livello 3-1: NJTD
Livello 3-2: ZFPJ
Livello 4-1: SHMC
Livello 4-2: VLBB
Livello 5-1: NXRD

GOLVELLIUS

Nel primo numero vi abbiamo rivelato un codice per accedere all'ultimo livello di questo gioco, ma se volete un codice davvero da pazzi, inserite questo:
QQQQ QQQQ QQQQ QQQQ
QQQQ QQQQ QQQQ QQQQ QQQK
Già il codice dice tutto!

METROID

Supponiamo che un po' di lettori di Gheim Pauà abbiano *Metroid*, che a qualcuno di loro piaccia abbastanza per giocarlo, e che uno o due siano arrivati sino in fondo: bene, questo trucco i rivolge a quei due! Per eliminare il cervello principale, quel fetentone che ha fatto tutto quel casino, posizionatevi sulla piattaforma dove avete incontrato l'ultimo Zeebetite e colpitelo con ben 30 missili. Non spostatevi se non quando è strettamente necessario per evitare i Rinka (gli anelli di fuoco, che avevate capito?) altrimenti correte grossi rischi.



BIONIC COMMANDO

Ecco quello che si chiama "trucco della spina imboscata!". Premete A, B e START contemporaneamente mentre state giocando, e salterete al livello successivo.

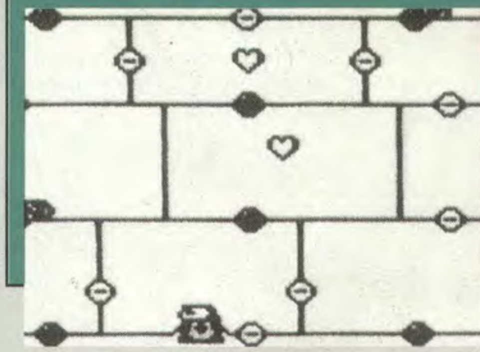
PUNCH OUT!

Se siete dei veri uomini (o donne...) inserite questo codice e affrontate Tyson in persona (occhio che mena di brutto!):
007 373 5963
Se invece preferite rifugiarvi in un "Another World Circuit" inserite quest'altro codice:
135 792 4680



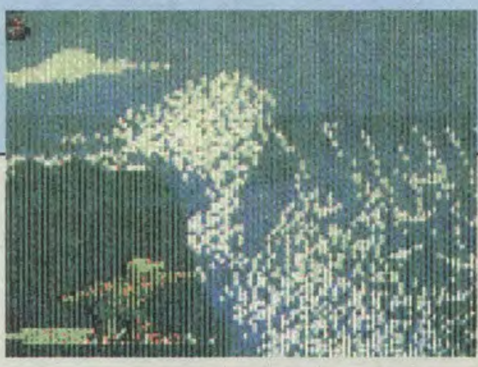
PENGUIN BOY

Qualche altro codice, solo che ora mi sfugge una rima (meglio così!):
Livello 5: AD1990
Livello 9: EB5408
Livello 13: BF8163
Livello 17: DA2945
Livello 21: FC3876
Livello 25: ED0492
Livello 29: CA4217
Livello 33: DF9721



CALIFORNIA GAMES

Sulla BMX: cercate di farvi una mappa anche solo schematica della pista che dovrete affrontare. In questo modo saprete cosa vi aspetta, e dove. Inoltre cercate di fare pochi salti, perché evitando gli ostacoli in un'altra maniera, come con gli spinning, guadagnerete più punti.
Sul SURF: evitate le onde librandovi in piccoli salti dalle onde stesse, e poi muovendovi diagonalmente. Se vedete che qualcosa va storto, premete verso Sinistra per diminuire la velocità. Non pensate neanche per un attimo di fermarvi in mezzo all'acqua senza saltellare, perché finireste inevitabilmente a mollo.
Con lo skate nell'HALFPIPE: sulla parete, quando arrivate a metà strada tra il fondo e... il cielo, premete A. Mantenete la velocità costante, e quando avete già iniziato a saltare dalla parete, premete di nuovo A fino a quando il vostro skate non si è girato completamente, quindi ricominciate da capo, per ottenere un punteggio davvero buono.
Lanciando la pallina nel FOOTBAG: per incrementare un po' il punteggio, continuate a passarvi la pallina dal piede sinistro (esternamente) a quello destro (sempre verso l'esterno). Occhio al volatile, perché colpendolo otterrete 50 punti, ma la pallina verrà deviata a random!

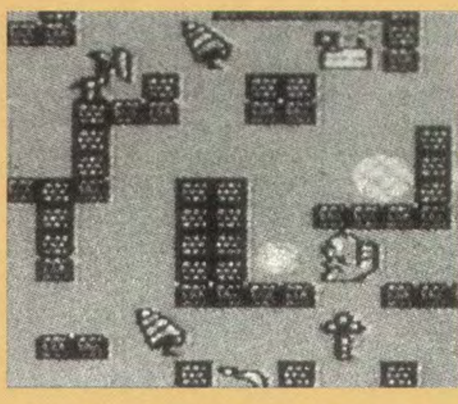


DOUBLE DRAGON

Cercate di arrivare fino al punto in cui un paio di ragazze vi attaccano. Colpitele SOLO con due pungi e un calcio, e riceverete una vita extra... e poi dicono di non toccarle neanche con una rosa!



ASMIK WORLD



"Un codice per livello, e Asmik World non è più un macello". Prima che questa rima entri in Game Over, beccatevi i seguenti codicini...
Livello 8: AXOLOTL
Livello 9: ALUTEN
Livello 16: CHIMERA
Livello 17: OEWLAP
Livello 24: ELYTRON
Livello 25: GILA

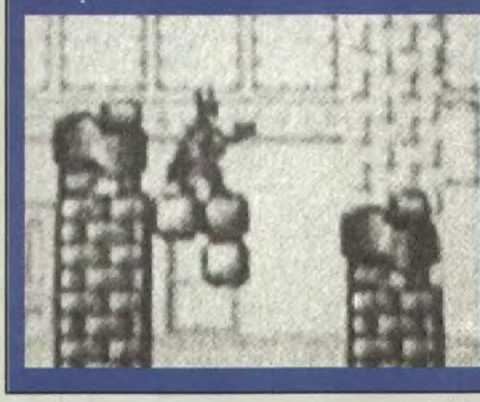
RAD RACER

Dopo aver completato una partita, se premete il pulsante A mentre premete START, potrete iniziare a scorrazzare sulla vostra Ferrari da dove siete appena arrivati.



BATMAN

Nella schermata di presentazione, premete in diagonale Su-Destra contemporaneamente a START e potrete scegliere da che livello partire.



BOXXLE

Vi interessano le password per iniziare da un'area ben determinata del gioco?

1	BDBD
2	DBBD
3	GBBG
4	HBBH
5	JBBJ
6	KBBK
7	LBBL
8	MBBM
9	NBBN
10	PBBP
11	QBBQ



WORLD CUP SOCCER

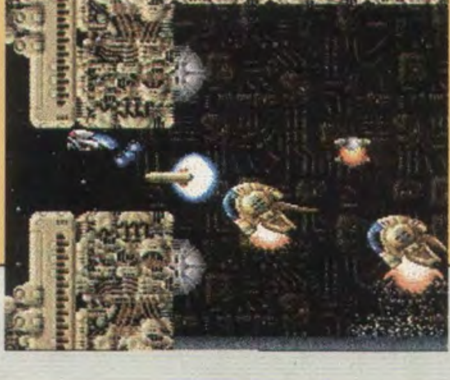
Primo Girone - Beh, fino a qui dovreste arrivarci: basta comprare la cartuccia, inserirla e premere Start...

Per raggiungere gli altri gironi con gli U.S.A. introducete le seguenti password.

Secondo Girone - 22431
Terzo Girone - 03331
Quarto Girone - 53031
Quinto Girone - 36331
Sesto Girone - 17231
Settimo Girone - 43931
Ottavo Girone - 56137
Nono Girone - 51331
Decimo Girone - 97131
Semi Finale - 08631
Finale - 01631

SUPER R-TYPE

Per scegliere il livello da cui partire, nello schermo dei titoli premete START e R 9 volte. Un suono vi avvertirà se la gabola è riuscita o meno. Quindi, mentre state giocando, mettete in pausa, premete Select e i pulsanti R e A. Apparirà uno "01". A questo punto potrete scegliere il livello desiderato. Semplice, no?



SUPER THUNDER BLADE

"Recenti studi sull'aerodinamica, hanno messo in luce nuove proprietà dell'elicottero di *Super ThunderBlade*. Infatti, se si sceglie la difficoltà HARD e, appena iniziata la partita, si sposta il proprio mezzo ad ala rotante nell'angolo in alto a sinistra, nei livelli successivi i luridi nemici non potranno colpire il loro bersaglio... Ayeah!"

WARBIRDS

Ok, se avete dei problemi con i biplani, seguite questi consigli per diventare dei veri assi!

1) Spegnete il motore per riuscire a effettuare delle virate più strette.
2) Andate sparati nelle nuvole per eliminare i nemici che vi stanno alle costole.
3) Cercate sempre di attaccare gli avversari dalla coda, dato che tutti hanno le armi nella parte anteriore del velivolo.
4) Il vostro aereo può arrivare a una quota più alta degli apparecchi nemici, quindi salite il più possibile e attaccateli senza pietà dall'alto.



PHANTASY STAR II

Per diventare invulnerabili in Phantasy Star II, premete continuamente i pulsanti C e B, tenendo premuto il pulsante corrispondente alla direzione in cui volete avanzare. In questo modo, mentre gironzolate, non dovrete combattere.



DAEDALIAN OPUS

Per scegliere da quale livello partire, inserite come password ZEAL, che farà apparire un menu speciale. Inoltre inserendo FINE arriverete all'ultimo livello.



SPLATTER HOUSE

Per scegliere il livello da cui partire in questo gioco degno di Dylan Dog, premete Run, Select, Select, Select, Sinistra e "I".



ANNUNCI game power

VENDITA

VENDO Atari Lynx 4 mesi di vita completo di cavo connettore + cartuccia California Games + visiera coprischermo "Visor Screen Guard" a L. 230.000. Separatamente: 5 giochi a L. 43.000 cad., in blocco L. 160.000.
Anthony tel. 02/4983034 dalle 14 alle 15.

VENDO Sega megadrive, 3 mesi di vita, quasi mai usato a L. 200,000. VENDO anche i seguenti giochi: Altered Beast L. 40,000, Super Thunder Blade L. 55,000, Strider L. 60,000, Last Battle L. 60,000, Ghostbusters L. 55,000 e Wonder Boy III L. 55,000.
Fabio tel. 0721/24990 ora di cena.

Occasione!!! VENDO console megadrive come nuovo e compatibile con cartucce americane e giapponesi + joypad sega + 7 bellissimi giochi (Altered Beast, Last Battle, Strider, Wrestle War, Kageki, Moonwalker) + manuali e garanzia (è solo si 4 mesi) a sole L. 600.000 trattabili oppure scambio con Super Famicom con uno o più giochi.
Fabio Boscarato tel. 011/7804295

VENDO Sega Master System con: 2 giochi incorporati, 2 joypad, gioco Altered Beast il tutto a ottime condizioni a sole L. 140.000 trattabili.
Jenny tel. 02/798679

VENDO per Sega Megadrive i seguenti giochi giapponesi: Spiderman, Eswat, Aero Blaster, Shadow Danler, Moonwalker, a L. 55.000 l'uno o L. 250.000 in blocco.
Alessandro tel. 011/4343631 ore serali.

VENDO Sega Megadrive ufficiale + Joypad + cavi + Altered Beast, World Cup Italia 90, Last Battle, Strider. Tutto perfettamente funzionante a L. 480,000. Max serietà.
Carlo tel. 0873/364509

VENDO cartucce per Master System, Cyber Shinobi, Transbot, Indiana Jones. VENDO inoltre Atari 2600 in buone condizioni con 3 cassette a L. 110,000.
Jacopo tel. 02/90965855

Affarissimo: VENDO a un prezzo ecceziunale veramente console Atari 2600 acquistata da poco completa di manuale, alimentatore, un joystick, insieme ai seguenti giochi: Space Invaders, 3-D, Tic-Tac-Toe, centipiede, Dig Dug, Solaris, Joust. Il tutto ancora nella confezione originale a sole L. 100,000.
Giuseppe Totaro tel. 0884/62150.

VENDO console Sega Megadrive più 2 joypads più 5 giochi: Last Battle, Gajn Battle, Alter Beast, Rambo 3, Robo Kid, a L. 500,000 trattabili.
Marco Bessi via Telemaco Signorini, 15 - 501422 Firenze tel.055/733506

VENDO 5 giochi per Intellivision in blocco a L. 100,000 (calcio, tennis, hockey, mission x, poker & blackjack) massima serietà.
Massimiliano Gargano via S. Nicola, 4 - 66021 Casalbordino (Ch) tel. 0873/902714

VENDO per Sega Megadrive (Sigh!) i seguenti giochi: Arrow Flash (L. 70,000), Jewel Master (L. 80,000), Alien Storm (L. 70,000). Sono tutti nuovi (neanche un mese di vita!) e perfettamente funzionanti. Se hai un Megadrive, che aspetti a farti vivo? Sono disposto a fare scambi e sconti-quantità. Annuncio sempre valido.
Diego Costa Loc. Fornello, 13 - 01014 Montalto di Castro (Vt) tel. 0766/898474 dalle 16 alle 18.

VENDO Atari Lynx completo di tutto con 5 giochi a L. 250,000 oppure scambio il tutto con Gamegear, con giochi o con PC Engine.
Riccardo - Genova tel. 010/6140503.

VENDO Atari Lynx in perfette condizioni ancora in garanzia, con alimentatore e 4 giochi (California games, Blue Lightnight, Gates of Zendocon, Slime World), il tutto con imballi originali a sole L. 250,000 trattabili.
Marko tel. 0187/20114 ore pasti.

VENDO cartucce Nintendo (tra le quali Goonies II, Snake Rattle & Roll, Robocop, ecc.) a L. 35,000-40,000-45,000.
Andrea tel. 02/8395405.

VENDO a L. 60,000 caduna le seguenti cassette per Nintendo come nuove: Solstice, Batman, Fighting golf. Il tutto anche separatamente. Inoltre vendo postola Eapper più due giochi in uno: Super Mario Bros I e Duck Hunt a L. 120,000.
Antonio tel. 0825/581347 dalle ore 20,30 alle ore 22,00.

VENDO Nintendo Gameboy completo di cuffie, pile, gioco tennis. In blocco assieme al Gameboy vendo Light Boy (ingrandisce e illumina lo schermo), 6 giochi (escluso Tetris) tra cui Golf, Batman, Super Mario Land. Tutto a L. 300,000. Vero affare.
Stefano Merlo viale Monza, 194
20128 Milano tel. 02/2551619.

VENDO console PC-Engine GT a L. 390,000.
Piergiorgio tel. 02/3570560 ore pasti.

VENDO o scambio gioco per Game Boy Gargoyles-Qyest (vendo a L. 30,000).
Alessandro Manfredi via B. Castelli, 11 - 21100 Varese tel. 0332/286777 (martedì, mercoledì dopo le ore 14.30 giovedì dopo le ore 16.30).

CERCO

CERCO disperatamente Nintendo Super Famicon a prezzo più che ragionevole, anche se non in perfette condizioni.
Christian tel. 0825/828476 ore pasti.

COMPRO cartucce per Megadrive, giapponesi o italiane.
Claudio Fazio via Medici, 44 - 98076 S. Agata Militello (Me) tel. 091/6169083 da lunedì a sabato ore serali - tel. 0941/701454 domenica.

SCAMBIO

SCAMBIO cartucce per consoles Gameboy, massima serietà.
Mario tel. 010/981939 sabato e domenica ore pasti.

Lettori assidui di Gheim Paua offro grandi scambi, veri e propri scambi biblici, SCAMBIO una grandissima cartuccia per Atari Lynx (grandissima si fa per dire dato che il Lynx è piccolo), ossia Slime Word, in cambio di un altro gioco per Lynx (meglio ancora se sono Word Class Soccer, Rampage, NFL Football; e non APB, Ninja Gaiden, Warbirds, Viking Child, Electrocop, California Games, Chips Challenge, perché li possiedo già).
Claudio tel. 0544/71735 (specificando il motivo della telefonata).

Tutti i vostri annunci

per Game Power

devono essere inviati a:

Game Power - ANNUNCI
via Aosta 2
20155 MILANO

GAME OVER

LE GRANDI DOMANDE



- Importazione parallela... Ma parallela a che cosa?

- È vero che Cyrano de Bergerac giocava con il Super Nas?

- Regalerete delle cartucce demo insieme a Gheim Paua?

- Se la mattina Albeggia, il pomeriggio Soleggia?

- Scusi quanto costa il Mega CD? QUANTO?!?

- 'Asse?

LA MORALE DEL MESE

Meglio Con-sole Che Male Con-pagnate.
(Proverbio Giapponese)

COMUNICAZIONE URGENTE

La Associazione Nazionale Manopole ha indetto uno sciopero per tutti i joystick e joypad martedì 17 febbraio 1992, dalle ore 13 alle ore 20, come risposta al continuo "abuso di pulsanti nonché violenza ingiustificata su mezzi incolpevoli".



IL BOX DEL RECENSORE CATTIVISSIMO DUE

Affittasi
(causa licenziamento in tronco dello stesso)

MARIO! MARIO! MARIO!



Chi, se non noi, potevamo indire un concorso come questo? Se volete vincere un abbonamento alla bibbia delle console, Gheim Paua, non dovete fare altro che camuffarvi da Mario (Bros, non Merola) e spedirci la foto. Sceglieremo tra tutte quelle pervenuteci la più somigliante o la più spiritosa, che vincerà ben 11 numeri di Game Power (uno al mese, non undici numeri uguali tutti insieme...NdR). Se volete aggiungere un vostro commentino stupido dietro la foto, fate pure, l'importante è che non dimentichiate di scrivere il vostro nome, cognome, indirizzo e numero di telefono... Potreste avere l'onore di essere chiamati direttamente dall'Albini! Spedite le vostre foto a...

IL SOSIA DI MARIO
GAME POWER - Studio Vit - Via Aosta 2
20155 Milano
...E che Mario sia con voi!

IL PICCONE DI ZIA MARISA

Giochi come Mario dovrebbero essere vietati... Come è' possibile che nessuno protesti quando, a modello del popolo italiano, viene preso un idraulico con un passato alquanto losco, basso, obeso, baffuto e con la cattiva abitudine di saltare sempre in testa alla gente? Ma dico, dove sono Foscolo, Leopardi, Manzoni, Pirandello, Da Vinci? No, l'Italia produce solo "Mario". Pazzesco!



GLOSSARIO

Poiché pensiamo che molti tra voi siano da poco entrati a contatto con il fantastico e coloratissimo mondo dei videogiochi, abbiamo voluto semplificare alcuni dei termini più usati in questo campo, cosicché diventerete anche voi dei veri intenditori, e potrete riconoscere un gioco dal colore chiaro e dal gusto pulito.
Evitiamo volutamente di parlare dei generi dei giochi perché sono comodamente illustrati in ogni scuola guida che si rispetti.

ARCADE = è un'esclamazione romanesca che serve a designare una situazione di gioco precaria, instabile ("Ocio, che l'omino ar cade ner tombino!" traduzione "attento: il tuo personaggio sta cadendo in un tombino!")

AUDIO = è costituito dagli effetti sonori del gioco, e deriva il suo nome dal geniale scopritore Gigionetti Claudio. Siccome il cognome era troppo lungo, si optò per il nome, Claudio, ma a causa di un errore del fax, è rimasto Audio e mai più corretto. È uno di quei casi alla Continental Circus piuttosto che Continental Circuits che rendono unico e peculiare il fantastico e coloratissimo mondo dei videogames.

BLASTARE = significa che è il gioco è giudicato sufficiente ("si, può blastare"), ma che, con qualche minimo accorgimento, sarebbe stato un capolavoro.

BACKGROUND = termine inglese che significa "fondale". Si trova in espressioni quali "il gioco ha toccato il background", cioè, è veramente scarso.

CHIP = è uno scoiattolo disneyano che, insieme al compagno Chop (in Usa è chiamato Dale), fa dannare il povero Paolino Paperino. Nonostante sia uscito con 36 dal Liceo Artistico di Paperopoli, è diventato un artista affermato e si fa chiamare Chip Grafico.

SPRITE = bevanda analcolica prodotta dalla Coca Cola, nota in Italia anche con il nome di Gassosa. Ha a che fare con il fantastico e coloratissimo mondo dei videogames perché è la bibita più diffusa nelle sale giochi e maggiormente apprezzata dagli insetti ("gli sprite sfarfallano")

PARALLASSE (Ma l'è' un tri) = traduzione: "sembra, pare un asso, ma e' un tre", espressione slang milanese molto in voga nelle simulazioni di carte, specialmente nel Poker e nella Briscola. È affine a "Parallattico, ma l'è caf e lat" ("Sembra, pare latte, ma è caffelatte").

RGB = acronimo di "Riccardo Gioca Bene". È una grande bugia messa in giro dallo stesso, ma ormai è stata superata dall'espressione nota in tutta Europa "È PAL" ("È una palla, una burlonata")

RPG = acronimo di "Riccardo ci Può Giocare". È un metro di giudizio internazionale che ha sostituito RGB per valutare il grado di difficoltà di un gioco: se ci può giocare Riccardo Albini, significa che è facilissimo. Purtroppo per Riccardo, simili giochi sono rari.

SCART = è un termine onomatopeico che si riferisce al rumore prodotto nell'aprire un pacco ("scart, scart") contenente molto probabilmente un fantastico, coloratissimo e simpaticissimo videogioco. È stato usato, per la prima volta, da Cattivik ("Non ved l'or di scart il pacc").

VETTORIALE = Famosissima costruzione nella quale viveva un sommo poeta della Giovane Italia, da cui deriva la famosa frase "Il Vettoriale di D'Annunzio".

IL MONOLOGO DEL RECENSORE REPRESSO



Non accusatemi di confondere lucciole con allodole, per la Maiella, che oggi sono già abbastanza nervoso. Il problema è che Sonic è la dimostrazione pratica del teorema del ciclo di Carnot, che afferma "Se si rompe il ciclo, andate a piedi". Sonic non solo deambula, ma addirittura corre, cosa ormai anacronistica in una società come la nostra, dove usiamo l'auto perfino per andare in vacanza. Come reagireste alla notizia che un sordomuto ha imparato le lingue mendicando? Probabilmente la smettereste di sottovalutare le capacità dei programmatori cileni. Il PC ENGINE è una console divina: solo acquistandola potrete capire come la gente riesca a camminare sull'acqua e nuotare sui marciapiedi.

IL BOX DEL RECENSORE CATTIVISSIMO



È inutile lanciare improperi alle astronavine nemiche, alla scarsa maneggevolezza del joypad, al fato avverso: la verità pura e cruda è che siete troppo scarsi. Lasciate perdere i videogiochi e datevi all'ippica che è meglio.

PETTEGOLEZZI

- Il più volte annunciato matrimonio tra *Alex Kidd* e *Zelda* rischia di saltare definitivamente, in quanto le rispettive famiglie, Sega e Nintendo, non sono in buoni rapporti. Giulietta e Romeo digitali? La Nintendo cerca di difendersi dietro alla presunta giovane età dei ragazzi ("In fondo sono ancora dei bambini", secondo quanto detto da un portavoce della società nipponica), mentre la Sega avrebbe preferito che fosse stato *Wonder Boy* il prescelto dalla leggendaria eroina ("E' un ragazzo meraviglioso, in tutti i sensi" è stato il laconico commento del portavoce della Sega). Non possiamo che augurarci un lieto epilogo della drammatica vicenda.



Dal mostro inviato in Japan

GIOCARE E' PIÚ FACILE CON....

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™





IL CALCIO SI CHIAMA KICK OFF.
La stupefacente giocabilità e il sorprendente realismo lo hanno fatto diventare l'incontrastato campione di tutti i tempi, il preferito da milioni di giocatori in tutto il mondo.
Scendi in campo, tira il calcio d'inizio e vivi in prima persona tutta l'emozione di una vera partita di calcio.

Licensed to
IMAGINEER Co., LTD
Innovation Through Human Network

ANCO

TOYS® LEADER